

YOWAMUSHI PEDAL: NEW GENERATION ; NET-JUU NO SUSUME ; ATTACK ON TITAN 2 ; RAGE OF BAHAMUT: VIRGIN SOUL

ANIME/N

БЪЛГАРСКОТО АНИМЕ И ГЕЙМИНГ СПИСАНИЕ

Брой 13

СЪДЪРЖАНИЕ

GHOST IN THE SHELL
стр.05
YU-GI-OH!!! - ЕВОЛЮЦИЯ НА ИГРАТА ПРЕЗ ГОДИНИТЕ
стр.11
ATTACK ON TITAN 2
стр.17
FATE/APOCRYPHA
стр.21
YOWAMUSHI PEDAL 3RD SEASON
стр.24
THE KING'S AVATAR
стр.27
ANIME-GATARIS
стр.34
AOI BUNGAKU SERIES
стр.36
YAWARA!
стр.38
SHINGEKI NO BAHAMUT: VIRGIN SOUL
стр.41
TEKKEN 7
стр.47
MASS EFFECT: ANDROMEDA
стр.51
HORIZON ZERO DAWN
стр.56
NIOH
стр.60
RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD
стр.65
ИНТЕРВЮ С РАДОСЛАВ ПЕТРОВ
стр.68 (Aniplay 2017)
ИНТЕРВЮ С ДИЛЯНА
стр.70 (Aniplay 2017)
ИНТЕРВЮ С МЕЛАНИ
стр.74 (Aniplay 2017)

Главен редактор: Виктория Вичева

Редакция: *Ивайло Спасов - Zax, Гергана Димитрова - Revia, Лазар Пендов - OmegaKO*

Дизайн: *Петър Милев*

Списанието се издава от ф-ма "Петър Ред" ЕООД

Контакти:

адрес на редакция: град Дупница, у-л Венелин №41
сайт: animeinn.net, поща: animeinnbg@gmail.com
телефон:
0899 844 905

ОТ ГЛАВНИЯ РЕДАКТОР

Anime INN 2018?

През 2017г. не издадохме много електронни броеве. Имахме само един печатен и присъствахме основно на събития, организирани от Накама. Повечето автори в списанието нямат свободно време и са много заети по други техни проекти.

Плановете за тази година са малко по-амбициозни. Разбира се, няма да наблягаме толкова на електронните, колкото на печатните броеве. Планът е поне два печатни броя през 2018г.

Имаме нужда от автори и редактори. Трудно се поддържа екип, който получава в най-добрия случай потупване по рамото. Повечето нови попълнения не успяват да се докажат или нямат достатъчно търпение да продължат. Не отчитат, че издаването на списания е дългосрочен процес, който изисква технологично време.

Фатален 013?

Електронният 13-ти брой е специален не толкова заради номера си, а защото почти една година по-късно ние издаваме електронен брой. Хората ни позабравиха. В този брой ще намерят място статии от четвърти печатен и статии, които трябваше да бъдат в пети печатен. Дебют на автор за аниме на броя и интервюта с почти едногодишна годност. Извиняваме се на косплейърите за което. Ще направим всичко възможно да им се реваншираме в бъдеще и да следим техните изяви. С този брой отново сменяме концепцията ни за бъдещи списания. Следващите електронни ще бъдат между 40 и 60 страници. Това ще е с цел да издаваме по-често броеве.

Една година от смъртта на Poро.

Преди повече от една година си замина Poро. Ей така, неочаквано за всички хора. Изведнъж ни напусна бащицата на българския гейминг. Трудно разбран, странен, енергичен, но двигател за развитие. За Poро можете да чуете много мнения - и положителни, и отрицателни. Вероятно всеки ще е прав за себе си. Благодарение на него хора като нас се занимават със своите любими хобита. Poро беше човек, който можеше да те надъха, да те амбицира да дадеш най-доброто от себе си. Да знаеш, че има път за мечтите.
Приятел на списанието. Колко пъти сме гостували в НекстТВ? Най-приятните мигове от моя живот са свързани с хората от Некст.

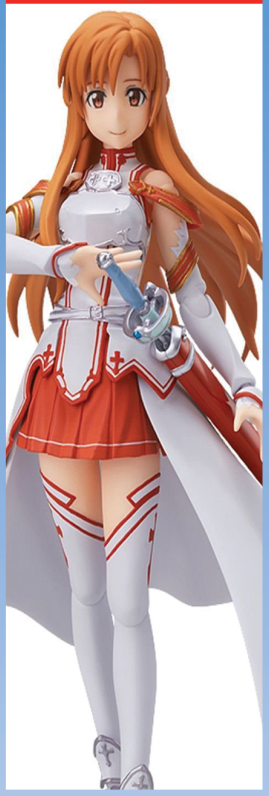
Anime INN ти благодари, Poро. Почивай в мир!

Магазин за аниме и манга фенове

Отаку Tenchi



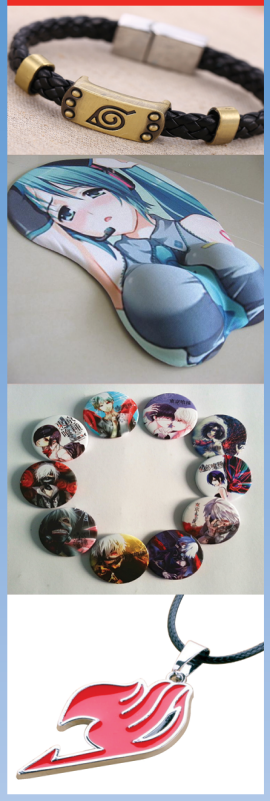
Фигурки



Манга



Аксесоари



Портфейли



Плакати



- ✓ Всеки месец ново зареждане!
- ✓ Отстъпки за редовни клиенти!
- ✓ Безплатна доставка за поръчки над 50 лв!
- ✓ Специални доставки!

Специално за притежателите на ANIMEINN

ВАУЧЕР за отстъпка 10% - “ANIMEINN10”

www.anime-mag.com

GHOST IN THE SHELL

Оръжия, насилие, измами, секс – защо не?

Ghost in the Shell е една многофункционална, многозначителна, многолицева и… многоинтересна продукция, разкриваща историята на майор Мотоко Кусанаги и нейния екип – едно от най-добре пазените оръжия на Япония, познато като Звено 9 на Силите за Обществен Ред.

Оригиналната история, изненадващо за много, е публикувана като манга, която излиза от 1989 г. до 1991 г. Тя е безрезервно положена в демографската група сейнен, което по това време съвсем не означава това, което ще намерим в сезон лято 2016 (най-доброто, избрано според няколко класации, бидейки ReLIFE).

През 80-те и 90-те години на отминалия век това са заглавия като Great Teacher Onizuka, Ginga Eiyuu Densetsu, Perfect Blue и Serial Experiments Lain. Естествено, избрала съм анимета, които подкрепят теорията ми, но все пак, за да мога да извадя толкова примери, значи има нещо гнило в Дания[1], нали?

Това са златните години за реални сейнен анимета без граници. Имаме кръв, психологическо насилие, спречквания на групировки, „неуместен" хумор, повече кръв, сексуално насилие, още повече кръв и много психологически игри, дори и в смешните моменти, дори и в Онизука. Едва ли има по-добър пример за този период от Ghost in the Shell!

Защо точно „дух" и защо е в „черупка"?

Още със самото си начало, преди да е излязъл на пазара, става ясно, че това ще е един противоречив проект. Дали трябва да се казва Koukaku Kidoutai или Ghost in the Shell?

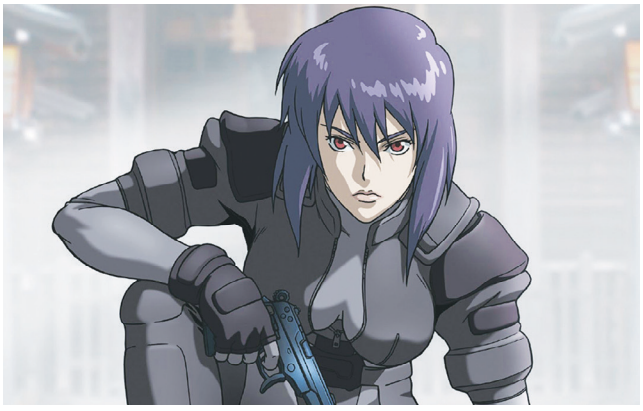
Историята е простичка – авторът на мангата и издателят ѝ имат различни представи за това кое е по-доброто заглавие. Оригиналната манга използва японското заглавие, което в превод означава нещо като „мобилна бронирана антибунтовническа полиция", заедно с английското, предпочитано от автора. Е, няма как да не отречем, че „дух в черупка" пренася много по-ясно задълбочената история на продукцията. И така, оригиналната манга Koukaku Kidoutai: The Ghost in the Shell се превръща във филмова продукция точно шест години след като излиза глава първа, а заглавието е вече известно на всички ни – Ghost in the Shell.

И сега, относно значението на заглавието и защо смятам, че то е много по-добро от буквалното, описателно японско наименование. Реално това би могло да се отбележи като spoiler, но всъщност говорим за история от 1989 г., която е описвана толкова често офлайн и онлайн, че практически попадате на тази информация „под път и над път".

Освен че избраното заглавие е прекрасна метафора на основната идея на героите в историята, то е и идеална игра на думи. Какво имам предвид?

Първо, духът може да се възприеме като душата на нашите герои, която е поставена в металната черупка на андроидните тела, с които те боравят. Също така обаче, има вътрешната игра на думи, която става ясна още в мангата – малките бъгове в системите на високотехнологичните същества биват буквално наричани „ghost". Дали е душата, планирана да бъде в тази кутия или чужда – няма значение, защото всички те, независимо какво целят, са само един дух, блед призрак на онова, което са били. Духът и черупката – нито човек, нито машина.





[1] из "Хамлет"

Ще ви представя значенията на думите[2] , използвани в заглавието:

Ghost (като съществително) 1. дух, привидение, призрак, фантом; 2. душа, дух; 3. прен. сянка; следа; 4. раздвоено изображение; 5. светла ивица (като глагол) 1. пиша вместо друг автор; 2. правя се на дух; скитам като дух, призрак, разг. таласъм.

Shell (като съществително) 1. черупка, раковина, обвивка, шушулка, шлюпка, люспа, пашкул; 2. скелет; 3. воен. гилза; патрон; 4. граната, снаряд; 5. вътрешен ковчег; 6. скица, план; 7. форма без съдържание, "фасада"; (като глагол) 1. бѐля, люща, чушкам; 2. обстрелвам с артилерийски огън, бомбардирам; 3. покривам с черупка;

И най-накрая - роня се, люща се. С това ще ви препратя към една от най-известните сцени в първото аниме, за да се замислим заедно дали изобщо това заглавие може някога да има еквивалент в превод...

Нищо не е както изглежда първоначално



Както вече видяхме, някои привидно елементарни неща определено не са толкова прости, колкото изглеждат. Но това далеч не спира в заглавието и в така любимите ми лингвистични теми. Продукцията Ghost in the Shell е първо огромен проект, който не приключва нито с мангата, нито с първия филм. Всъщност, историята все още бива разгръщана на страниците на японската аниме индустрия. Второ, това е метафора на реалния свят. Защо ли?

Със старание избрах кои части от притчата за Майор Мотоко Кусанаги искам да разгледам. Най-лесно е да направя елементарно сравнение между нашия, реалния свят и нейния – киберреалния, свръхтехнологичен свят от предполагаемото бъдеще.

Оръжията: в нашия свят, в днешни дни, говорим за ядрени глави, за ак-47, за какво ли още не. Разбира се, този нрав, тази ярост, желанието за сила и мощ, и за това да си над останалите чрез тях остава и в света на Масамуне Широу. Единствената разлика е, че там виждаме как супер технологични роботи извършват същото, което човешките войски правят по света днес... А дали наличието на тази защитна черупка прави нещата по-различни?

Насилие: Е, кажи му 80-тарски сейнен и това почти винаги ще ти покаже колкото кръв искаш. Изпадащи части, разпръснати органи и каквото още се сетим. Определено това е една поредица, която ще достави колкото насилие ни се гледа, че и повече. Най-хубавото обаче е, че за разлика от в реалния живот, тук практиката е да има реципрочност – око за око, зъб за зъб[3] .

Измами: Дали искаме да си затворим очите и да оставим случващото се наоколо просто да преминава през нас? Искаме ли да сме като един определен герой в историята, който просто търпи, докато не полудее? Измамата не е просто това, че някой те „прецаква", а идеята за това да оставиш този някой да те надцака. В тази история виждаме измами от много видове, било то политически игри или изневери, или служебни лъжи, с цел да накараме нежелан колега да бъде „премахнат". Все неща, които познаваме от реалния живот.

Секс: тук ще ви препратя към сериала Ghost in the Shell: Stand Alone Complex и сцени от първия сезон. В него се сблъскваме с един похват, който често наблюдаваме в кибер продукциите, било то роботика или стиймпънк – лишаването от собствена воля. Секс-робини, които не могат да поемат своя път, андроиди, които имат свой разум, но не и свободната воля. С какво те са по-различни от Кусанаги и нейния екип? С нищо. Заради това те ще се борят колкото могат и както могат. Препратка към реалния свят? Темата за домашното насилие е все по-често срещана при нас, а страната ни е основен преход за трафика на секс-робини.



Усетихте ли как внезапно термините от уроците по литература се превърнаха в нещо полезно? Мразете ме колкото щете, но определено няма нищо по-полезно от тези уроци, когато искаш да опишеш защо едно изкуство ти харесва!

Силните женски образи и имат ли те почва в XXI в.

Нека си го кажем – главната героиня е уникален първообраз на много следходни жени в аниме индустрията, а и не само там. Тринити от "Матрицата", Селийн от "Подземен свят", Еон Флукс, Алис от "Заразно Зло" са само част от добре измислените и не много избягали от първообраза си героини, които са поодрали кожата на Кусанаги по визия и по ха-

[2] http://rechnik.info

[3] Библията, Стар завет, Пета Книга Мойсеева



рактер. Далѝ са обрали авторите на Ghost in the Shell, или са "вдъхновени" и просто са една приятна мода, която радва поколения с добри женски образи – оставям на вас да решите.

Въпросът е какво остава за аниме феновете, които търсят силни женски образи? Какво остана от жени като Майора, като Леви от Black Lagoon, Интегра от Hellsing, дори с малко недовършените като характер образи като Лейтенант Дюнън от Appleseed? Явно индустрията смята тези иначе доста успешни продукции за недостатъчно рентабилни в днешни дни.

Това е напълно разбираемо по няколко основни причини: ниска гледаемост поради нишовост и ниска покупателна стойност на фигурки и друг тип мърчандайз поради това, че ще струват много пари, за да бъдат изработени с правилното качество. Едно е да направиш еднообразни малки момиченца по бельо, друго е да изработиш детайлна фигурка с мускули, детайлни оръжия и всичко останало. Дали обаче публиката би дала тридесет долара повече за това? Едва ли достатъчно биха, че да се усети.

Междувременно ние, феновете на тези продукции, ще се радваме поне веднъж годишно да има по нещо и за нас, за да изплакнем очи и сиви клетки.

Нека пуснем духа. Той сам ще намери пътя си.

Всевъзможната, растяща вселена на технологиите в една реалност, която никой не познава толкова добре, колкото най-застрашените от нея – това е Ghost in the Shell. Тук ние срещаме хора, избрали да бъдат превърнати в машини с човешки ум, в полуандроиди, в човешки тела с андроидни елементи, в чисти роботи без грам спомен от миналото; както и тези, за които тази промяна е била наложителна. Запознаваме се с механики за превръщане на хуманоидни роботи в секс-роби, научаваме как за десетина минути едно напълно нечовешки изглеждащо роботче може да реализира повече от главен герой в продължение на 100 епизода шонен аниме.

Ghost in the Shell е нещо много повече от добра история, от уникални графики, от подредена фабула – това е феномен на световната анимация поради много по-ценни фактори. Тук ние се сблъскваме с реални проблеми, които продължават да ни тревожат и до днес – политически манипулации на народа, корупция, мръсотиите на богатия свят, както и реакциите на бедния. Поредицата ни отвежда в реалности, които чрез един милион от изучаваните тропи ни представят нашата реалност. И това важи както за мангата, така и за филмите, така и за сериите. Дори в кратките сцени на края на епизодите ние пак се срещаме с част от идеята на тази безкрайна метафора.

Точно поради това дори Холивуд все още не е успял да направи адаптация на този феномен. Всички сме запознати с безкрайно красивия и наситен на детайлни елементи трейлър на предстоящия филм, но той идва повече от 20 години след първото аниме и почти 30 след оригиналната манга.

За нас остава да се надяваме никога да не се поддаде на модата и да не заприлича на безидейна маса от привлекателни герои, макар и Ghost in the Shell: Arise да опита да го направи (безуспешно). Междувременно гледайте колкото можете повече от тези продукции, защото повечето от тях са шедьоври на аниме изкуството, а останалите са „просто" добри. Допуснете духа в живота си, а той сам ще намери правилния път до душата ви.

В какъв ред да гледам Ghost in the Shell?

Ако се чудите в какъв ред да гледате продукциите, имам две предложения: според година на излъчване или според историческа хронология. Към второто трябва да сметнете, че два от проектите са разместени, защото част от историята не покрива изцяло фабулата на останалите заглавия.

Според ред на излизане:

1. Ghost in the Shell
2. Ghost in the Shell: Stand Alone Complex
3. Ghost in the Shell: Stand Alone Complex - Tachikoma Days
4. Ghost in the Shell: Stand Alone Complex 2nd Gig
5. Ghost in the Shell: Stand Alone Complex 2nd Gig - Tachikoma Days
6. Ghost in the Shell 2: Innocence
7. Ghost in the Shell: Stand Alone Complex - The Laughing Man
8. Ghost in the Shell: Stand Alone Complex - The Laughing Man - Tachikoma Days
9. Ghost in the Shell: Stand Alone Complex - Individual Eleven
10. Ghost in the Shell: Stand Alone Complex - Individual Eleven - Tachikoma Days
11. Ghost in the Shell: Stand Alone Complex - Solid State Society
12. Ghost in the Shell: Uchikomatic Days
13. Ghost in the Shell 2.0
14. Ghost in the Shell: Arise
15. Ghost in the Shell: Arise - Logicoma Specials
16. Ghost in the Shell: Nyuumon Arise
17. Ghost in the Shell: Arise - Alternative Architecture
18. Ghost in the Shell: The New Movie

Според хронология:

Тук имаме три различни времеви реалности, заради това ще ви препоръчам следния метод:

Филми:

1. Ghost in the Shell (*Ghost in the Shell 2.0 е преработена версия на първия филм, в която много сцени са подменени с нискокачествени CGI ефекти)
2. Ghost in the Shell 2: Innocence

Stand Alone Complex

1. Ghost in the Shell: Stand Alone Complex (SAC)
2. Ghost in the Shell: Stand Alone Complex (SAC) – The Laughing Man (подробно разглеждане на един от случаите в първи сезон)
3. Ghost in the Shell: Stand Alone Complex (SAC) 2nd GIG
4. Ghost in the Shell: Stand Alone Complex (SAC) – Individual Eleven (подробно разглеждане на един от случаите във втори сезон)
5. Ghost in the Shell: Stand Alone Complex (SAC) – Solid State Society

Ghost in the Shell: Arise







Докато всъщност е предистория от младите години на главната героиня, Arise не се препоръчва за начално заглавие при гледане на историята. Първо, защото е много различно от всички останали като похвати и второ, защото пренебрегва много от психологическите аспекти. Все пак, хронологично погледнато, са първи.

1. Ghost Pain
2. Ghost Whispers
3. Ghost Tears
4. Ghost Stands Alone
5. Ghost in the Shell: Arise – Alternative Architecture (епизоди 9 и 10, защото предходните са преразкази на вече споменати части)

Ghost in the Shell (новият филм от 2015 г.)

Редакция: Zax

Shinonna



Reset TV е проект на малка група от 5 човека, които имаме за цел да доставяме най-висококачествен разнообразен гейминг стрийм по нестандартен начин. Различни сме от останалите канали с предаванията си без микрофон и камера. Ще попитате защо не ги ползваме и ще ви отговорим – защото искаме да играем игрите в най-чистата им форма, т.е чисто забавление и потапяне в атмосферата. Това, разбира се, не означава, че е единствената форма на излъчване, която имаме. Каналът ни е интернационален, но обръща специално внимание на българите, тъй като ние вярваме, че има необходимост от висококачествен български канал от българи за българи. Една от основните ни идеи идва и от това, че се стараем това да е една универсална "телевизия" за геймъри. Нонстоп излъчване на разнообразни игри от различни хора от нашия екип ще се погрижат никога да не ви е скучно и да държат вниманието ви. Дори когато никой не стриймва или е някой ранен час/късен час от деня, на ваше разположение ще има рекапи(повторения), чрез които ще сте сигурни, че никога няма да изпуснете любимата си игра.

Наскоро добавихме новата ни система за лоялност, която ще позволява на всеки да участва в ежемесечни награди и да има достъп до различни функции, които ще може да използва чрез нашата " валута" – RST койнове (coins). Тези койнове ще получавате на кратки интервали от време и ще може да ги трупате. Колкото повече гледате предаванията – толкова повече точки. А на всеки 10 минути половината от зрителите ще получат сандък с 2 RST койна. Някои от наградите включват: мод за ден, достъп до гейм тагове на различните стриймъри, задаване на въпрос по избор и други. Специално за читателите на Anime INN ще разкрием част от изненадите, които подготвяме в идните дни.

1. Ежемесечни награди под формата на три страхотни игри. Тъй като в канала има вграден лийдерборд (класация) може да се следи кой колко RST койна е събрал. В края на месеца тримата, събрали най-много ще могат да си изберат една от игрите за награда.

2. Нови функции – поръчване на песен, поръчка на walkthrough, гейм селекция и други.

3. Дискорд канал на общността. Точно така, ще бъде подготвен специален дискорд канал, в който ще може да комуникирате както с всеки от екипа, така и с останалите зрители.

4. Ще се радваме да играем со-ор с вас! Срещу няколко койна ще може да си резервирате място и да играете на желана игра заедно с нас и да бъдете показани и чути на стрийм!

Нашият канал има работеща Facebook страница и Twitter, които се обновяват ежедневно и съдържат най-актуалната информация за проекта и стрийма. Там също ще намерите информация за бъдещите излъчвания, а също така и програма, и коментари. Може би и някоя друга изненада.

Ако сме успели да грабнем вниманието ви и искате да научите повече за Reset TV, елате и ни вижте в Twitch ! Ще се радваме да откриете вашия втори дом при нас.

twitch:
ToymakerX

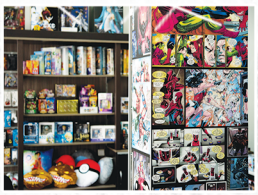
Facebook:
@RstTV

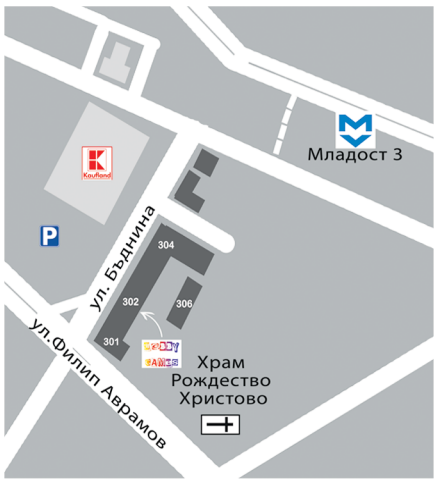


HOBBY GAMES

Заповядайте в единственият по рода си магазин/клуб за настолни игри, Аниме § Гейм стоки в София!



Yu-Gi-Oh! TRADING CARD GAME

Pokémon TRADING CARD GAME

София
ж.к. Младост 3
бл.302 вх.3 магазин No.20
(през прохода в ляво)

http: www.hobbygamesbg.com

Find us on: facebook® hobbygames

ЕВОЛЮЦИЯ НА ИГРАТА ПРЕЗ ГОДИНИТЕ

Как започва всичко

Спомняте ли си когато преди време по телевизията се излъчваше Yu-Gi-Oh! и в умовете ни все се въртяха чудовища, магически карти и капани? Да, вярно че точно тази версия, която гледахме тогава, беше превод от версията на 4Kids известна с подменени музика, имена на героите и някои имена и лица на картите, както и с немалкото премахнати сцени (за да не плашат децата). Въпреки тези дефекти, това все пак беше добро начало за много тепърва прохождащи аниме фенове. Какво?... Да, много от старите аниме фенове не смятат това аниме за нещо особено, но точно то привлече много хора в България към аниме света. Сред тези новоизлюпени анимеджии бях и аз, така че това заглавие има специално място в моите спомени.

Нека се върнем в самото начало и си припомним как започва всичко. Yu-Gi-Oh! като аниме започва през 1998-ма година. Самото заглавие в превод означава „крал на игрите“, което обяснява защо в анимето се играят толкова разнообразни игри. Популярната днес игра с карти свързваща се с това заглавие е слабо застъпена тук. Поредицата няма специално наименуване, но често е наричана от феновете Shadow Games (Игри на сенките) или Сезон 0. Следва поредицата Yu-Gi-Oh! Duel Monsters, която започва да се излъчва в Япония през 2000-та година. Тя придобива голяма популярност най-вече дължаща се на дублираната на английски версия на 4Kids и разпространението ѝ в САЩ. Вече споменах, че тази версия е яко орязана и с подменени елементи, но все пак тя изиграва важна роля за популяризирането на Yu-Gi-Oh! в България и по света.

Дуелите в Yu-Gi-Oh! Duel Monsters

В началото на поредицата се разглежда състезанието в Кралството на дуелите организирано от Пегасъс Дж. Крауфорд (във версията на 4Kids Максимилиан Пегасъс). Правилата са прости - 2000 жизнени точки (Life Points), няма директна атака (т.е. не може да се атакува опонента когато няма чудовище, с което да се защити) и чудовищата могат да се призовават но-мално (Normal Summon) без значение от нивото им и без жертви. В този турнир забелязваме две стандартни механики за специално призоваване (Special Summon). При първата чрез магическата карта Polymerization се полимеризират (сливат) две чудовища, за да се появи ново. Анимето създава впечатление, че при полимеризиране може да се слеят произволни чудовища, но в реалната игра те са конкретни и стоят в допълнително тесте наричано първоначално Fusion Deck, а в по-късни версии на играта придобива наименованието Extra Deck. Втората стандартна механика за специално призоваване е ритуално призоваване (Ritual Summon). Чрез специална ритуална магическа карта предвидена за конкретното ритуално чудовище и жертва на чудовища от терен и ръка с общо ниво равно или по-голямо на това на ритуалното чудовище то бива призовавано от ръката. Тази механика е леко по-сложна от първата, защото за да направиш това и двете карти (ритуалната и самото чудовище) трябва да са ти в ръката. В анимето примери за полимеризирани чудовища са играният от Юги Gaia the Dragon Champion получаващ се от полимеризиране на Gaia The Fierce Knight и Curse of Dragon, както и играният от Кайба Blue-Eyes Ultimate Dragon получаващ се от полимеризиране на три бройки Blue-Eyes White Dragon. В битката си срещу Пегасъс Юги побеждава с ритуалното чудовище Magician of Black Chaos призовано чрез ритуалната магическа карта Black Magic Ritual.



Някои чудовища по свои собствени правила описани

на картата могат да бъдат призовавани от ръка или гробище. Примери за призовавани от ръка с жертване от гробище (изпращане извън игра) са Black Luster Soldier - Envoy of the Beginning, който макар да е в тестето на Юги, никога не е игран от него в епизодите, както и Chaos Emperor Dragon - Envoy of the End игран от Кайба при битката му срещу Лойд Зийк (във версията на 4Kids Зигфрид Лойд).

В следващия сезон (част от същата поредица) турнирът на Кайба променя сериозно правилата и вече началните жизнени точки стават 4000, за призоваването на чудовища с ниво (Level) над 4 са нужни жертви за жертвено призоваване (Tribute Summon) и директната атака е позволена.

Количеството жизнени точки в аниме поредиците и филмите и тези в реалните турнири

През следващите поредици и филми продължава тенденцията за 4000 жизнени точки и така чак до миналата (2016-та) година когато във филма Yu-Gi-Oh!: The Dark Side of Dimensions жизнените точки стават 8000. Всъщност по правилата, по които се играе на реални турнири, началните жизнени точки откраи време са 8000. По-малкото им количество в аниме поредиците вероятно се дължи на кратката продължителност на епизодите и нежеланието за отегчаване на зрителите с прекалено дълги битки. Е, аз бих искал да гледам дълги битки, но кой ме пита?



Yu-Gi-Oh! Duel Monsters GX

В тази поредица се разглежда животът в академия за дуелиране с карти. Учениците са разделени на три групи според дуелисткото им ниво. Най-ниското ниво са облечени в червени униформи и носят името Червени Озирис по цвета и името на египетската божествена карта Sky Dragon of Osiris (Небесен дракон на Озирис). Във версията на 4Kids името на тази карта е подменено на Slifer the Sky Dragon по името на един от продуцентите на 4Kids – Роджър Слайфър (Roger Slifer). Вторите са облечени в жълто и носят името Жълти Ра по цвета и името на божествената карта The Winged Dragon of Ra (Крилатият дракон на Ра). За цвят на униформата на третите остава синият цвят и името Сини Обелиск по името на божествената карта Obelisk the Tormentor (Обелискът мъчител).
Главният герой е Юки Джудай (във версията на 4Kids Джейдън Юки). Той играе с чудовища герои, като основно набляга на полимеризиране. Тази поредица не довежда до никакви нововъведения в правилата на играта, но представя разнообразие от карти и тактики. Едни от най-запомнящите се чудовища са Elemental HERO Flame Wingman, Cyber End Dragon, Water Dragon и Ojama дребосъците.



Yu-Gi-Oh! 5D (2008-2011)

При споменаването на това заглавие вероятно повечето се сещат за моторите. Появява се идеята за скоростните дуели (Speed Duel), които нямат реално отражение върху играта в реалните турнири. За първи път от началото на играта се появява нов вид призоваване – синхро призоваване (Synchro Summon). Тъй като и те подобно на полимеризираните чудовища трябва да дойдат от извън основното тесте, Konami решават да променят името на досегашния Fusion Deck на Extra Deck и там да се поставят новият вид чудовища. Как става самото призоваване? С помощта на тунер (Tunner) чудовища и други чудовища от терена без нужда от специална магическа карта може да се жертват тези чудовища подобно на жертвеното призоваване и така да се появи новото чудовище от допълнителното тесте.
Тази нова механика спестява нуждата от магическата карта Polymerization или конкретна за всяко чудовище



изисква наличие на тунер чудовища. Появата на синхро чудовищата на пръв поглед изглежда интересна, но изведнъж играта започва да става по-бърза. Това призоваване е много по-лесно и по-бързо от жертвеното призоваване, а и този нов вид чудовища често са по-силни. Konami създава още карти чудовища, които могат специално да се призовават от ръка и гробище (всяка такава карта има свои конкретни правила за такова призоваване) и с помощта на синхро призоваването за отрицателно време единият играч може да призове много на брой големи и силни чудовища. Бихте казали „Супер"? Да, ама не. Почти винаги тези големи синхро чудовища са съпътствани с ефекти блокиращи същото да се случи и у отсрещната страна. Сериозно преимущество получава този, който първи извади достатъчно от големите си синхро чудовища. Може би едно от най-неприятните синхро чудовища е Shooting Quasar Dragon (атака/защита: 4000/4000). Броят на атаките му е равен на нетунер чудовищата (които трябва да са синхро чудовища) използвани за призоваването му. Освен това веднъж на ход може да неутрализира (Negate) ефект на чудовище, магическа карта или капан. В една от най-добрите комбинации със синхро, която съм виждал, играчът изважда три бройки от това чудовище още в първия ход, което сами се сещате, че обрича играта от самото начало. Побеждаване има, но е почти невъзможно. След този почти непобедим дракон няма как да пропусна да спомена и Crystal Wing Synchro Dragon (атака/защита: 3000/2500). Веднъж на ход може да неутрализира ефект на чудовище, а при битка с чудовище с ниво 5 и повече си прибавя неговите точки за атака за времето на изчисление на поражения (damage calculation). Призоваването му с помощта на Windwich – Snow Bell го прави неунищожим от ефекти.

Yu-Gi-Oh! Zexal (2011-2014) и XYZ чудовищата

Въпреки очевидните проблеми с прекално бързо призоваване на почти непобедими чудовища Konami продължават в посока ускоряване на играта и през 2011-та в поредицата Yu-Gi-Oh! Zexal се появява нов вид специално призоваване – XYZ. За целта вече не са нужни тунер чудовища, а просто трябва на терена да имаме конкретен брой чудовища с определено ниво (понякога има и по-конкретни изисквания) и хоп, имаме нов вид чудовище. Не, този път чудовищата не се жертват, а се поставят като материал под новопоявилото се XYZ чудовище. Тези материали най-често се използват като заряди за ефекти на XYZ чудовището. Звучи интересно, но... Тези чудовища се призовават много по-бързо от призованите с жертвено призоваване и по-лесно от тези със синхро призоваване. Освен това Konami решават, че този нов вид чудовища вместо ниво (Level) трябва да имат ранк (Rank). Бихте попитрали „И какво от това?". Нека си припомним, че до преди появата на този вид чудовища има много карти, които виляят на чудовищата според нивото им (Gravity Bind, Level Limit - Area B, вече споменатият Crystal Wing Synchro Dragon и др.). Тези резки странни промени са първите наченки на трошене на играта.

Едно от най-неприятните за опонента XYZ чудовища е Cyber Dragon Infinity (атака/защита: 2100/1600). Всеки прикачен XYZ материал увеличава атаката на това чудовище с 200, но не това е основната част от ефекта му. Веднъж на ход то може да взима друго чудовище от терена, което е с лице нагоре и в атакуващ режим, без значение от коя страна на терена е и така да го добави като свой XYZ материал. Също така веднъж на ход (твой и опонентов) може да използва XYZ материал за да неутрализира ефект на чудовище, магическа карта или капан. Друго свръхсилно неприятно за опонента чудовище е Raidraptor - Ultimate Falcon (атака/защита: 3500/2000). Това чудовище е неуязвимо за всякакви ефекти и веднъж в края на хода (End Phase) намалява атаката с 1000 на всички опонентови чудовища с лице нагоре на терена, а ако няма такива, му нанася 1000 поражение. По време на хода си можеш да използваш един от XYZ материалите на това чудовище за да намалиш атаката на опонентовите чудовища до края на хода с 1000, както и да блокираш всякакви активации на опонентови ефекти (пак до края на хода).



Yu-Gi-Oh! Arc Five (2014-2017) и появата на пендулумите

Проблемите със свърх бързо появяване на свръхсилни чудовища на терена се увеличава, но Konami не се спират с желанието си да увеличават скоростта на играта и в поредицата Yu-Gi-Oh! Arc Five представят нов вид чудовища – пендулум (Pendulum). За разлика от предните нови видове чудовища, тези не се извикват от допълнителното тесте, а на пръв поглед са обикновени чудовища. Незнайно защо на Konami им хрумва да нарушат досегашния ред за умиране на чудовища и вместо в гробището (Graveyard) тези отиват с лице нагоре отгоре върху допълнителното тесте. В правилата изведнъж се появяват две нови зони наричани пендулум зони (Pendulum Zones). Там могат да се поставят новият вид карти с лице нагоре, като в този случай те не се считат за чудовища, а за постоянни магически карти, които имат ефект различен от този, който биха имали като чудовище. Не, не си мислете, че това са просто бонус полета за карти наподобяващи теренните карти. Пендулумите имат нов показател – скала (Scale). Когато имаш поставени две пендулум карти в пендулум зоните веднъж на ход имаш право да призовеш всички чудовища (включително непендулум) от ръка и от тези с лице нагоре стоящи в допълнителното тесте чиито нива са между двете скали, но без да са равни на тях. Този нов вид призоваване се нарича пендулум призоваване (Pendulum Summon) и е наистина интересен, но неумирането на пендулум картите по нормален начин (т.е. неходенето им в гробището) и напълно безлатното им завръщане от допълнителното тесте започват сериозно да рушат играта. В някои тактики се появява идеята сам да си унищожаваш пендулум картите под формата на плащане на цена за получаване на някакъв дивидент. Какъв е проблемът да си унищожаваш пендулум картите след като отново може да ги върнеш на терена безплатно? В тази статия ще спомена само две от тези тарикатски пендулум тактики.



Първата е Majespecter, при която чудовищата на пръв поглед са слабички, но са имунизирани срещу посочване и унищожаване от опонентови ефекти. При нормалното или специалното им призоваване почти всяко от тях има ефект да добавя Majespecter карта от тестето в ръката или на терена. Така чрез пендулум призоваване не само получаваме много чудовища наведнъж на терена, но и нови магически карти и капани в задните полета идващи директно от тестето, с които чрез „жертване“ на Majespecter чудовища (т.е. като ги пращаме с лице нагоре отгоре на допълнителното тесте) може да унищожим, изпратим извън игра (Banish/ Remove from play) или върнем в ръката опонентовите чудовища. За да не се препълва терена на помощ идва теренната карта Majesty's Pegasus, чрез която освен че получаваме бонус към атаката на всички Majespecter чудовища, може да „жертваме“ Majespecter чудовище, за да призовем от тестето друго такова с ниво до 4-то. Сами се сещате, че това ново призоваване води до добавяне на нови карти от тестето в ръката или на терена. Няма как да не спомена коронния номер на това тесте - Majespecter Unicorn – Kirin. От всички Majespecter чудовища това е може би чудовището с най-голяма атака, която всъщност е само 2000, но не в това се изразява основната му сила. Веднъж в твой и веднъж в опонентов ход може да върнеш в ръката едно твое пендулум чудовище и едно опонентово (няма изискване то също да е пендулум). Не е трудно да направим проста сметка, че това прави по две връщания на опонентови чудовища за един опонентов ход. Върнатите в ръката пендулум чудовища заедно с „жертваните“ се призовават отново напълно безплатно чрез прендулум призоваване, което доставя нови и нови карти от тестето в ръката и на терена. Тук е моментът да спомена със задоволство, че в края на месец март 2017-та година картата Majespecter Unicorn – Kirin най-после беше вкарана в списъка на забранените карти.

Втората пендулум тактика, която ще спомена е Magician. Тук основно внимание ще обърна на най-неприятната според мен карта - Pendulumgraph of Spacetime. Тази карта е капан постоянно стоящ на терена, който предпазва твоите чудовища магьосници от опонентови капани, чийто ефект работи с посочване. Ако ефектът свършваше до тук, щеше да е супер, но не. Веднъж в твой и веднъж в опонентов ход може да „унищожиш“ една твоя пендулум карта (включително тези в пендулум зоните) и една опонентова карта на терена. В случай, че някоя от двете карти не бъде унищожена, може допълнително да изпратиш карта от терена в гробището. Сещате се, че това последното кара играчите да предпазват своите карти от унищожаване (най-често с Pendulum Call) преди да използват ефекта на този капан. Така хем не плащаш нищо, хем унищожаваш по две карти за ход вместо една, а сумарно за един опонентов ход това прави до четири карти. „Унищожените“ пендулум карти, както вече лесно се досещате, се връщат на терена напълно безплатно с пендулум призоваване. Няма да се спирам на големите чудовища, които се призовават като част от тази тактика, защото дори и с малките, с помощта на изброените финтове лесно може да победиш.

Уплашихте ли се от тарикатлъците с пендулуми? А може би сте фенове на този вид карти и сте много недоволни от това как ги представям. Може би бихте ме апострофирали, че пендулум призоваването не е толкова лесно, защото са нужни две допълнителни карти, които също така трябва да имат подходящи скали. На пръв поглед звучи вярно, но с помощта на карти добавящи подходящи карти от тестето в ръката се оказа

лесно. Ще спомена само някои от тях – Duelist Advent, Pendulum Call и Qliphort Scout.

Макар несвързано с новата механика за призоваване, с появяването на пендулумите се добавят две сериозни изменения в правилата на играта. В първата фаза за теглене (Draw Phase) вече не се тегли карта, а също така всеки от играчите може да притежава своя терен-на карта (Field Spell) без активирането ѝ да унищожава чуждата.

Стилът Анти-мета (Anti-meta)

Появата на свръхсилни и почти непобедими тактики води до създаването на специален анти-стил на играене наричан анти-мета (Anti-Meta), чиято цел е да блокира основните механизми на популярните свръхсилни тактики. За блокиране на специалното призоваване най-често се използва картата капан Vanity's Emptiness (забранена от края на март 2017-та година) и чудовищата Fossil Dyna Pachycephalo и Vanity's Fiend. За блокиране на гробището най-често се използват карти, които вместо в гробището изпращат картите извън игра (Banish/Remove from play). Популярни такива са капанът Macro Cosmos, магическата карта Dimensional Fissure и чудовището Banisher of Radiance. Тук е моментът да вметна, че ефектите на карти пращащи карти извън игра вместо в гробището важат и за пендулимите, въпреки че пендулумите по правило не отиват в гробището при умиране. За блокиране на добавяне на карти от тестето в ръката главно действащо лице е чудовището Thunder King Rai-Oh, което освен това може чрез самоизпращане в гробището да неутрализира специално призоваване на едно чудовище. Тази карта често влиза в списъка с лимитирани карти. Друга не чак толкова популярна карта ефективна срещу добавянето на конкретни карти от тестето в ръката е картата капан Mistake. Повечето тестета следващи стила анти-мета рядко наблягат на блокиране на жертвеното призоваване, тъй като в последните години все по-рядко се ползва. Слабите чудовища нужни за тази тактика често се подрепят с екипиращата (Equip) карта Moon Mirror Shield.



2017-та година: Сериозни изменения в правилата и поява на Линк чудовищата

През 2017-та година Konami най-сетне решиха, че поетият курс за ускоряване на играта е грешен и прекаленото използване на допълнителното тесте трябва да се ограничи. Досегашните две пендулум зони се премахват и като такива вече може да се ползват крайните



две полета в местата за магически карти и капани. Добавени са нови две полета разположени в средата на полето, които се явяват единственото нормално място за призоваване на чудовища от допълнителното тесте. Когато играч реши да използва едно от тези полета, другият играч получава другото. За да призовеш повече от едно чудовище от допълнителното тесте е нужно да ползваш новия вид чудовище – линк чудовище (Link Monster). Как се призовават линк чудовищата? Механиката много наподобява призоваването на чудовищата ABC-Dragon Buster и Ultimaya Tzolkin. За целта се жертват конкретен брой чудовища от терена (може да има и по-конкретни изисквания какви точно да са те) без нужда от специална магическа карта или тунер чудовище. Линк чудовищата имат показател за атака, но нямат такъв за защита, тъй като не могат да бъдат поставяни в защитен режим. Също така те нямат ниво или ранк. Новото, което имат, са линк маркерите (Link Markers), които посочват полетата около линк чудовището, които стават свързани с него. На тези полета може да се призовават чудовища от допълнителното тесте.

Какво донасят новите промени? Първото е сериозно санкциониране на пендулумите. Те вече не могат чак толкова неограничено да се призовават от допълнителното тесте. Също така използването двете крайни полета от задните слотове за пендулум зони води до намаляване на броя места за разполагане на магически карти и капани. Много от популярните пендулум тактики стават трудно игруеми или неигруеми (една от най-тежките жертви става тактиката Majespecter). Сложните синхро и XYZ тактики също биват сериозно затруднени. OTK (победа за един ход) тактиките вече са по-трудно постижими. Естествено, феновете на лесното играене и бързите победи остават сериозно недоволни от тези промени и дори има петиция към Konami с искане играта да продължи да се играе по досегашните правила. Новите правила ще влязат в сила за официалните турнири вероятно през есента на 2017-та година или през 2018-та. С тези сериозни промени считам, че Konami най-после направиха ход в посока поправяне на сериозно рушащата се игра. Има детайли свързани с новата механика, които все още не са съвсем ясни и които Konami тепърва трябва да разяснява, но съм оптимист за бъдещето на тази игра. Съвсем скоро очакваме новата поредица Yu-Gi-Oh! Vrains, в която ще може да видим новите правила в действие. На дуел!

Лазар Пендов (OmegaKO)



PULSAR GAMES
СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА
КОМПЮТЪРНИ И
ВИДЕО ИГРИ
www.pulsar.bg

СОФИЯ The Mall (партер), Paradise Center (етаж 2), Bulgaria Mall (етаж 3), Mall of Sofia (етаж 2), Serdika Center Sofia (етаж 1), бул. "Цар Борис III" 21, Sofia Ring Mall (етаж 2)
ПЛОВДИВ Mall Plovdiv (етаж 2) • **ВАРНА** Grand Mall (етаж 2) • **БУРГАС** Burgas Plaza (партер)



Attack on Titan Season 2.

Вторият аниме сезон на Титаните обхваща манга главите от 34та до 51ва, като до момента има излезли почти 100 глави.

За тези, които не знаят, Shingeki no kyojin/Attack on titan/Поход срещу титаните, е аниме, в което има титани. Ама не онези мощни и здрави титани, които се бият със Зевс, ами просто едни големи и грозни хора, които ходят насам-натам и си берат малки и не чак толкова грозни хора. Та тази част от хората, която не обича да придобива цвят на ягодка, защото е сдъвкана като такава, живее сравнително щастлив живот, защото е скрита от титаните зад 50 метрови стени. Обаче един ден се оказва, че не всички титани са безмозъчни месоядни (insert vegan reference here). Два разумни титана разбиват първата стена и така започва адът. Следва кръв, хвърчащи крайници, още повече кръв и смъртта на много хора. Пълна наслада за зрителя и то още от първи епизод. А след като един титан сладко-сладко си похапва една невинна женица, синът ѝ крещи толкова много, че неизбежно получава главната роля в историята.

Тази ретроспекция към началото на поредицата беше неизбежна, за да ви подготвя за втори сезон. За мен ще си остане неразгадана мистерия, защо не са го кръстили "Season 2 - the Flashback edition", защото по-пасващо заглавие не може да се намери. Сезонът е натъпкан с повече флашбеци, отколкото пъти Наруто казва "Ще спася Саске". На фона на кратките 12 епизода в този сезон, спомени по половин епизод наистина изпъкват. И макар не винаги да са чак толкова дълги, такива има във всеки епизод и по някое време наистина започват да досаждат. В един епизод си спомнят как преди 12 часа са си спомняли неща от първи сезон, а пък в друг , поради липса на подходящ спомен, са взели такъв от около 80та глава на мангата.



И макар да ми се иска да има повече епизоди и по-малко препратки към миналото, трябва също така да отбележа, че те са нужна част от историята и много добре обясняват случващото се. Същите неща в мангата бяха малко по-претрупани и ми останаха леко мъгляви. Тук обаче са представени много по-плавно и ясно, за да може зрителят да вникне в цялостната история и да се разясни до известна степен, как се получават разумните титани. Темпото на сезона е малко по-бавно и не толкова наситено, колкото в първи сезон, но това

е неизбежно, защото мангата се движи по същия начин. И все пак има доволно количество битки с титани, изядени хора и дори изскачащи оценца, които казват *пльок*. А самата история хем става по-ясна (с това кои са Колосалният и Брониранят титани), хем два пъти повече се заплита (появява се неизвестен космат титан, който може да говори; има нова информация, какво представляват титаните; още един интелигентен титан; и нова сила, която Ерен използва).



Много флашбеци, малко епизоди и това, че колосалният титан е CGI (но пък го има само в един епизод, така че се преживява), са единствените недостатъци на този сезон. Доста хора се притесняваха дали качеството няма да падне в новия сезон (както стана с Terra Formars, Tokyo Ghoul и доста други), но за щастие всичко си е същото. Уникалната анимация запазва качеството си, с ярките и контрастни сцени, дебели контури, мрачна аура и близки кадри на детайлно нарисувани очи, за по-голям драматичен ефект. Саундтракът е изключително разнообразен и добре направен, за да пасне на случващото се. Пиано, концертна музика, акустична китара, че дори и лек дъбстеп, които попиват в кожата и те карат да почувстваш напрежението на момента, страха на героите или пък вдъхновението им. Самият opening запазва излъчването на предишните два - музика, която да надъха армията да се втурне героично към врага и да умре, за да може смъртта им да даде макар и мъничък шанс светът да бъде спасен. А нали за това се борят всички?

Не знам дали има още какво да добавя, без да спойлвам историята. Всичко в анимето продължава, сякаш изобщо не е прекъсвало. Дори номерацията на епизодите продължава от 26ти до 37ми. Всеки, който е харесал първи сезон трябва да продължи с новите епизоди. И след това да изгледа първи сезон отново, защото новите разкрития хвърлят и нова светлина върху някои неща, които са се случили преди. Става ясно, че някои хора са реагирали по определен начин, защото са имали скрит мотив. Много е приятно, когато видиш такъв момент и си кажеш „А-ХА!“, докато мислено да се потупваш по гърба, задето си го схванал.

Краят на сезона оставя зрителя с изгарящо желание да разбере повече за произхода на титаните, защо лошите искат да хванат Ерен, каква е целта им и дали наистина са толкова лоши. При толкова напреднала манга биха могли да включат още поне 12 епизода, но изглежда маркетинговата стратегия е да направят още един сезон след година, вместо 25 епизода сега и да не видим повече титани четири години. Дано да е за добро.

Myanimelist 8.49/10 (576k+)
Излъчване: 09.04.2016г - 25.06.2016г.
Студио: Wit Studio
Жанр: екшън, военно, мистерия, супер сили,драма, фентъзи, шонен
Епизоди: 12
Редакция: Гергана „Revia“ Димитрова

Ивайло „Zax“ Спасов



WWW.JUSTUSNERDS.COM













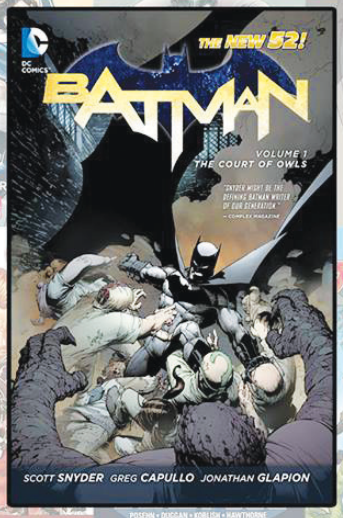


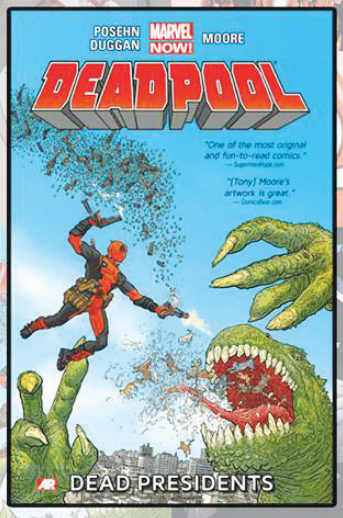
















SOUL HUNTER DEAD PRESIDENTS

THE BULGARIAN SITE FOR COMICS



PULSAR GAMES
СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА
КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ
www.pulsar.bg

СОФИЯ The Mall (партер), Paradise Center (етаж 2), Bulgaria Mall (етаж 3), Mall of Sofia (етаж 2), Serdika Center Sofia (етаж 1), бул. "Цар Борис III" 21, Sofia Ring Mall (етаж 2)
ПЛОВДИВ Mall Plovdiv (етаж 2) • **ВАРНА** Grand Mall (етаж 2) • **БУРГАС** Burgas Plaza (партер)



Ново Fate аниме? Може би звучи добре за феновете на поредицата. А за новодошлите?

Няма страшно - може да се гледа самостоятелно, защото до голяма степен не е обвързано с предната поредица – събитията протичат в алтернативна времева линия.Третата война за Свещения Граал както винаги не протича по нормалния начин, затова и се налага следващата война да се слее с първата. Казано по друг начин, това са две враждуващи фракции, всяка със седем слуги. Когато се избият взаимно и съревнованието е завършило, един слуга заедно с господаря си се сдобиват с мечтания Граал.



Новото тук е призоваването на независим слуга – Ruler, чиято роля е да съблюдава войната за Граала и да предотврати престъпването на определени граници, вредни за човечеството. В тази роля влиза самата Орлеанска девица Жана д'Арк, с чиято трагична съдба повечето от нас са запознати. За непросветените в кратък разказ – Жана д'Арк е историческа личност, живяла през Средновековието. Изиграва ключова роля в стогодишната война между Франция и Англия, като нейното водачество възпира от пълно поражение и повдига морала на френската армия. Тя печели важни победи, но накрая бива заловена, изоставена от краля, осъдена от англичаните и изгорена на клада. Една от по-известните жени-воини в историята и много харизматична личност. Отдадена е на Бога

.

Нашата Жана е близък до този образ и никак не съжалява за своя живот. Може би най-важното за нас аниме феновете е, че бойните й умения са на добро ниво. Друг въпрос е, че тя е призована неправилно и често е несигурна дали нейните чувства са реални или принадлежат на момичето, чието тяло обитава. Освен Жана другият главен герой в тази история е Sieg. Поради факта, че не искам да ви убивам интереса от анимето, ще споделя малко информация за него. Той е хомункулус, изкуствено създаден за войната. За хомункулусите се знае, че не живеят много и слушат волята на господарите си. Не и този

път. Sieg има воля за живот и не иска да умре в някаква си война. Някои обаче биха казали, че войната протича според волята на боговете...

Събитията около Sieg се разгръщат прекалено бързо и то с малко обяснения, което е почти дразнещо за мен като зрител. В този момент е редно да се каже, че идеята не е добра и сценария на анимето не е особено добър.

Поредицата Fate не се придържа към конкретни исторически събития и тълкува историята, пола и всичко свързано с героите по свой собствен начин. Крал Артур, който не е доказана историческа личност, е представен под формата на жена – Артурия, която е главен герой в първата поредица и важен фактор в сагата. Казах Артурия, нали? Сега ще представим и сина му, който всъщност е дъщеря. Казах „сина му“, нали? Сега следвайте парадокса - бащата Артурия има син от вещица, чието име е Мордред. Артурия е жена, но е баща? В анимето има поне още няколко подобни парадокса, които биха смутили съзнанието ви с т.нар. трапове/байтове с неопределен пол.

Изборът на слуги не е никак лош, въпреки че аз бих предпочел Ахил да се бие срещу Хектор. В случая Хектор липсва. Джак Изкормвача е представен като малко лоли, а Франкенщайн е момиче. Това не го намирам за смущаващо, защото говорим за аниме, а японците обичат да доразвиват техни си нестандартни идеи.

A-1 Pictures е студио, което може да прави добри, бюджетни и интересни анимета. Като всяко студио е нормално и да има не толкова успешни проекти. Не мисля, че повечето от вас са очаквали анимацията и битките да са на ниво Fate на студио Ufotable. A-1 Pictures не са се справили добре с анимирането на битките, които





фактически са едни от най-интересните моменти в аниме, посветено на война. Движенията в тях се случваха толкова бързо, че окото ми губеше нишката на действието. Кой кого удря, бие, напада и прочие на моменти не ставаше ясно. Имаше сцени с брутално зле нарисувани герои като тези с Пейн и Наруто (когато Наруто го забиваше като пирон, ако си спомняте).





Оставяйки лошо проведените епични битки настрана, нека подхванем и сюжета. Ако историята в романа е същата като в анимето, мога да си представя защо не съм доволен. Клише? Не само. Развитието на тези двадесет и пет серии е предсказуемо до болка. А главният герой Sieg е прекалено силен и получава всичките нужни способности за собствените си цели, а те са свързани и с развитието на сюжета, разбира се. Често сме били свидетели как самите герои теглят продукцията напред или се случва обратното. Историята този път се пропуква към края на първата половина на анимето, където разбираме, че битката на двете фракции отива по дяволите.

Най-тъжното според мен е, че именно любовната сюжетна линия при главния злодей е по-привлекателна, отколкото тази на главните ни герои. Всъщност няма антагонисти. Дори злодеят е персонаж, който лесно можете да обикнете и чиито действия не са лишени от логика и добри намерения. Както обичам да казвам - „Пътят към ада е осеян с добри намерения“.

Докато гледах анимето, си задавах въпроса на коя страна съм и кои всъщност са добрите? Защо, ако мислиш доброто на човечеството и на бедните хорица по света, си лош човек? Защо, ако искаш всички да са живи и здрави, трябва да загубиш? Щом анимето ни кара да се замислим и повдига подобни въпроси, означава, че не е пълна загуба на време. Но моля ви, не очаквайте нищо от него. Защото не е онова Fate, от което би “ах”-нал зрителят.

Оценка 6.5/10 Myanimelist 7.17/10 (151k+)
Излъчване: 02.07.2017г - 31.09.2017г.
Студио: A-1 Pictures
Жанр: екшън, свръхестествено, драма, фентъзи, магическо
Епизоди: 25
Редакция: Виктория „Beloved“ Вичева
Петър „Ткк“ Милев



Yowamushi Pedal: New generation.

Едно аниме за колоездене с много интересно име – Yowamushi Pedal. Уточнение за всички, които се подхилкват! Интересното име идва от думата yowamushi, която всъщност няма точен еквивалент на български език - бъзльо, слабак, кекав човек или малко по-буквално – да те е страх и от най-малките мушички и буболечки; или да се притесняваш и от най-дребните неща. Става въпрос за описанието на главния герой Онода Сакамичи, който е доста слабичък и неугледен, стеснителен е, недовижда, спъва се, изпуска неща, изпада в паника и какво ли още не. Това, което умее да прави обаче, е да върти педалите на колелото си невероятно бързо по стръмните хълмове, докато си пее интро песничката на любимото му аниме "Love Hime".

New generation се води трети сезон на анимето, но може би е по-правилно да се нарече втори сезон – първа част. Първите два сезона – „Yowamushi pedal" (38 еп.) и „Yowamushi pedal: Grande road" (24 еп.) бяха излъчени с много кратка пауза помежду им и обхващат първата година на Онода в гимназия Сохоку, влизането му в клуба по колоездене (защото никой не иска да се запише в неговия аниме клуб), тренировките в клуба, опознаването на другите колоездачи и най-важното – тридневното междугимназиално състезание Interhigh. Подобно на първи сезон, New generation (25 еп.) обхваща втората учебна година в гимназията и част от първия ден от Interhigh. Четвърти сезон (или втори сезон – втора част) ще се излъчи през януари 2018г (вече се излъчва). и ще довърши състезанието. Заради кратките паузи и периодите, които обхващат, някои хора броят аниме сезоните като първи сезон за първата година и втори сезон за втората година.

В New generation младежите от отбора на Сохоку се сблъскват с нови трудности. Отборът от 6 души трябва да се разпадне, защото Кинджо, Макишима и Тадокоро завършват и заминават да учат в университет. В клуба постъпват нови първокурсници (единият е по-срамежлив от Онода, а другият е по-голям фукльо от Наруко и на всичкото отгоре е такъв идиот, че не може да смята на пръсти и вярва в бога на портокаловия сок), Онода изпада в отчаяние и не може да превъзмогне напускането на Макишима, а новият капитан няма абсолютно никакви специални качества в колоезденето. В същото време техните основни противници и неколкократни шампиони – гимназия Хакогаку са събрали още по-големи чудовища в колоезденето, с които да смажат всички противници и да вземат всички възможни първи места. Мидоусуджи от гимназия Кьофуши пък е по-противен от всякога и крои още по-подли планове, за да може той да спечели. Как точно ще се развият нещата ще стане ясно в началото на 2018-та година.

Май се поотплеснах в историята, обаче... нямам какво друго да кажа за този сезон. Освен леко

подобрена анимация той не предлага нищо, ама абсолютно нищо ново. Е, да – има нови герои, те имат нови умения и невъзможни стилове на колоездене, но сякаш нищо не се променя в това аниме. Това, което пиша за този сезон важи с пълна сила и за първите два. Дори саундракът не се е изменил изобщо. Но не приемайте това като недостатък или причина да не го гледате. Мангата не напразно е наградена за най-добра шонен манга.

Въпреки че New generation не предлага нищо повече, не мога да намеря причини, поради които да не го препоръчам. Не можах да намеря никакви недостатъци в анимето. А стеснителният Онода е толкова симпатичен, че неизбежно ти се иска да разбереш какво се случва с него и с отбора му. Това аниме ми напомня на онези закусвални или ресторанти, където имаш нещо любимо и никога не си поръчваш каквото и да било по-различно. И, въпреки че получаваш едно и също всеки път, то не спира да ти харесва. Без да се усетя се бях залепил за монитора и жадно поглъщах епизод след епизод, затаил дъх пред поредния спринт в последните метри. Типично за шонен жанра и тук има най-различни измислени техники, които биха контузили сериозно всеки колоездач, който дръзне да ги опита; герои, които могат да си говорят 5 минути в рамките на 100 метра (особено, ако водят разговор с мускулите си); а този, който крещи по-силно обикновено излиза победител. В същото време, в анимето се казват интересни неща за колоезденето като спорт и техниките на каране. Песните са добри, озвучаването е силно, има морални ценности, примесени с щипка наивност, а някои сцени, в които показват маршрута на колоездачите, направо спират дъха. Епизодите вървят с интерес, състезанията с усмивка, а финалните спринтове са неочаквано надъхващи.

Макар да не е от кратките анимета (до момента към 90 епизода), Yowamushi pedal е от тези, на които си заслужава да им се даде шанс. Всички герои, независимо от кой отбор, са готини и направо ти влизат под кожата (дори и противният Мидоусуджи на моменти). Ако пък вече сте изгледали предишните части и са ви харесали, тогава бързо продължавайте с тази, за да сте готови за новия сезон.

А сега пейте с мен: Hime hime!! Hime!! Suki suki daisuki hime!! Hime!! Kira kira rin~~~

Myanimelist 7.89/10 (33k+)
Излъчване: 10.01.2017г - 27.06.2016г.
Студио: TMS Entertainment
Жанр: комедия, спорт, драма, шонен
Епизоди: 25
Редакция: Гергана „Revia“ Димитрова

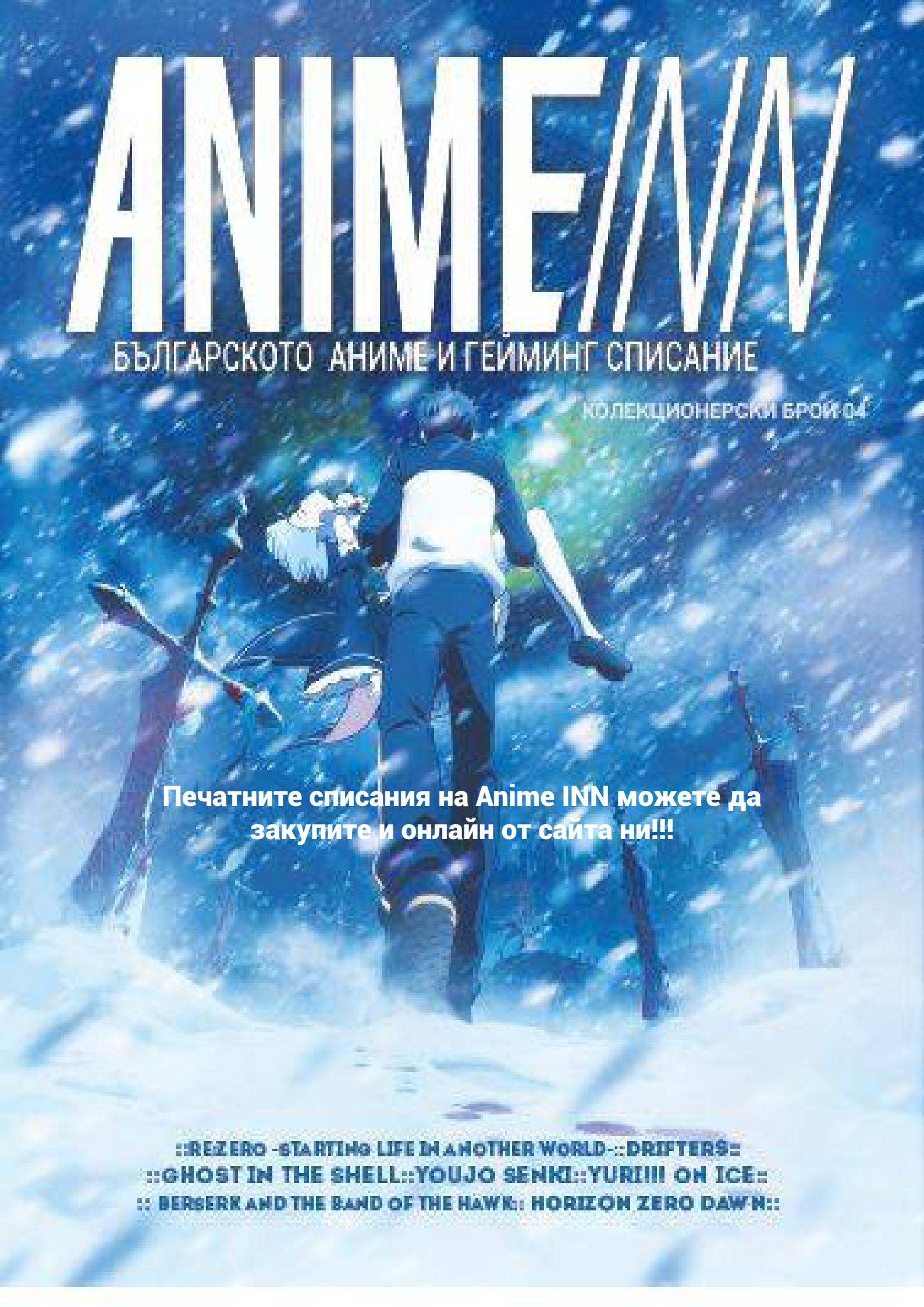
Ивайло „Zax“ Спасов



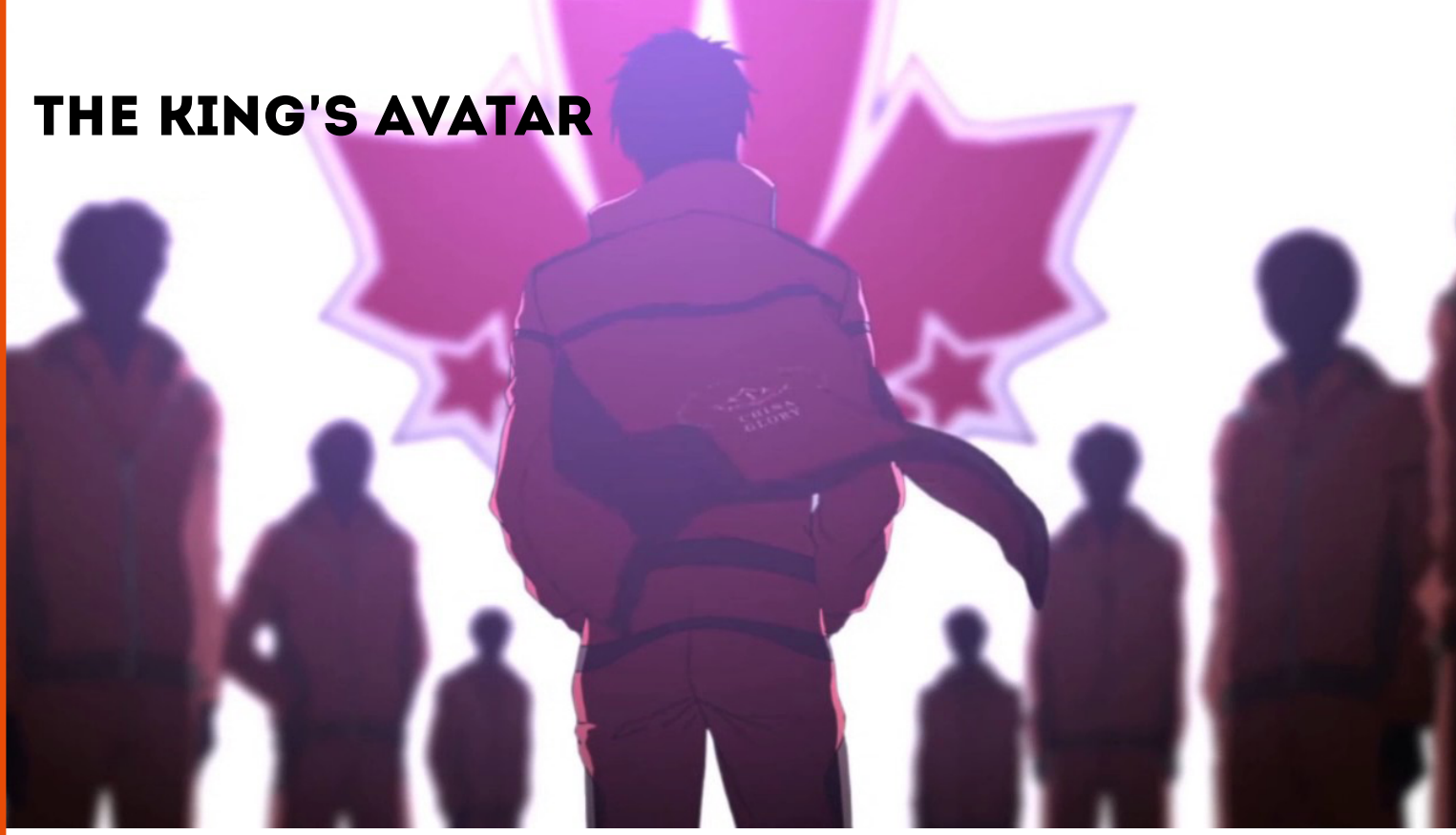







ANIME INN
БЪЛГАРСКОТО АНИМЕ И ГЕЙМИНГ СПИСАНИЕ
КОЛЕКЦИОНЕРСКИ БРОЙ 04
Печатните списания на Anime INN можете да закупите и онлайн от сайта ни!!!
::RE:ZERO -STARTING LIFE IN ANOTHER WORLD-::DRIFTERS::
::GHOST IN THE SHELL::YOUJO SENKI::YURI!!! ON ICE::
:: BERSERK AND THE BAND OF THE HAWK:: HORIZON ZERO DAWN::

THE KING'S AVATAR



Макар и в последните няколко години да наблюдаваме бавен и сигурен ръст в китайската аниме и манга индустрия, заглавията, които пробиват на японския и оттам на глобалния пазар, са малко и не се открояват на фона на останалите кандидати за зрителското внимание. Популярни основно с романи, китайските автори имат силно изразена любов към екшън и приключения, а освен това редица известни заглавия са и фентъзи, което предлага добра алтернатива от донякъде статичния аниме пазар. Представени през призмата на китайската култура, подобни заглавия са често примамливи и свежи в своята пресиленост. Много екшън, впечатляващ главен герой и състав от колоритни допълнителни персонажи са част от задължителните елементи, които не ни убягват и в Quan Zhi Gao Shou (The King's Avatar), едно от заглавията на пазара през пролет 2017.

Една история за онеправданите

Поставено в общество лудо по професионалните е-спортове, анимето следи историята на Йе Шьо (Ye Xiu) – легендарен играч в най-популярната онлайн игра Glory и по настоящем капитан в немилост, изхвърлен от професионалната сцена, заради неуредици в отбора си. След 10 години, отдадени на играта, Йе Шьо (Шьо (Xiu) в груб превод от китайски – „въвеждам в ред", което ни говори много относно героя) е принуден да предаде достъпа до главния си акаунт – всеизвестния боен маг Едно Есенно Листо, и да се оттегли от е-спорта, считан за ненужен и твърде стар, за да бъде играч на 25 години.

След първоначалните драматични сцени, в които виждаме как главният ни герой се разделя със своето алтер-его, историята поема своя ритъм и не отстъпва от бавното си темпо до края на сезона. Предвидимо, анимето разказва какво се случва с Йе Шьо, след като го изхвърлят от отбора, а именно - да стане нощен мениджър на първото интернет кафене, което види - Happy. Там той намира Чен Гуо (Chen Guo), собственичката на кафенето, да играе Glory и да губи многократно. В момент на носталгия Йе Шьо сяда и побеждава на нейно място. В последствие й признава, че всъщност е всеизвестният Йе Чьо (Ye Qiu), на което Чен Гуо разбираемо не вярва.

Йе Шьо решава да пробва новия 10-ти сървър на Glory и там с новия си аватар Лорд Мрачен – герой от непопулярния неспециализиран клас със специалното си сребърно оръжие – Чадърът с хилядите превъплъщения, се впуска отново в любимата си игра. Бавно, но сигурно се среща с нови и запалени играчи, които му връщат самоувереността, и се заема да доказва на старите си съотборници, че са изхвърлили не просто своя капитан, а най-добрия си играч и гений-стратег. Йе Шьо бързо се прославя като един от най-добрите играчи на новия 10-ти сървър, привличайки вниманието на големите гилдии и професионалисти, които до един имат собствено отношение към бившия „Бог" и неговата непобедима скорост на движения (т.нар. действия в секунда или APS). Сблъсъците с могъщи стари и невероятни нови играчи са чести, а развитието на уменията на героите ще накара всеки истински фен на е-спор-







товете да завиди. С нови приятели и преоткрита любов към играта, Йе Шьо осъзнава, че може би е още рано да се пенсионира от професионалната сцена.

Под красивата графика и драматично начало

Анимето е насочено към феновете на бързите битки и за мен стои някъде неопределено между екшън и приключение. С елементи, характерни за по-възрастна аудитория, смесени с лека комедия, историята би се харесала както на млади, така и на по-възрастни фенове. Темите за приятелство и предателство са познати до болка на всички, но това, което отличава развитието тук, е подходът. Търпение и дисциплина отстъпват на шоненските самоосъзнаване и преоткриване, а героите са всичко, но не и праведни, справедливи и честни.

The King's Avatar се различава от другите серии, насочени към геймърите, не само защото е концентрирано върху професионални спортове, но и защото съдържа в себе си тежката реалност зад професия – геймър. Но докъде води това? Истината е, че първият епизод представлява изключително слабо въведение към историята. Сигурна съм, че завръзката би била прекрасно начало на някой шонен, където разликата между лошите и добрите е толкова величествена, колкото първите сблъсъци на ДжоДжо и Дио в Jojo's Bizzare Adventure. Тук обаче говорим за аниме, базирано в алтернативно бъдеще (или не толкова алтернативно), затова и не искам главният герой изведнъж да осъзнае магическите си способности и да „счупи" лошите, което очакваме да стане така или иначе, защото Йе Шьо е просто невъзможно силен.

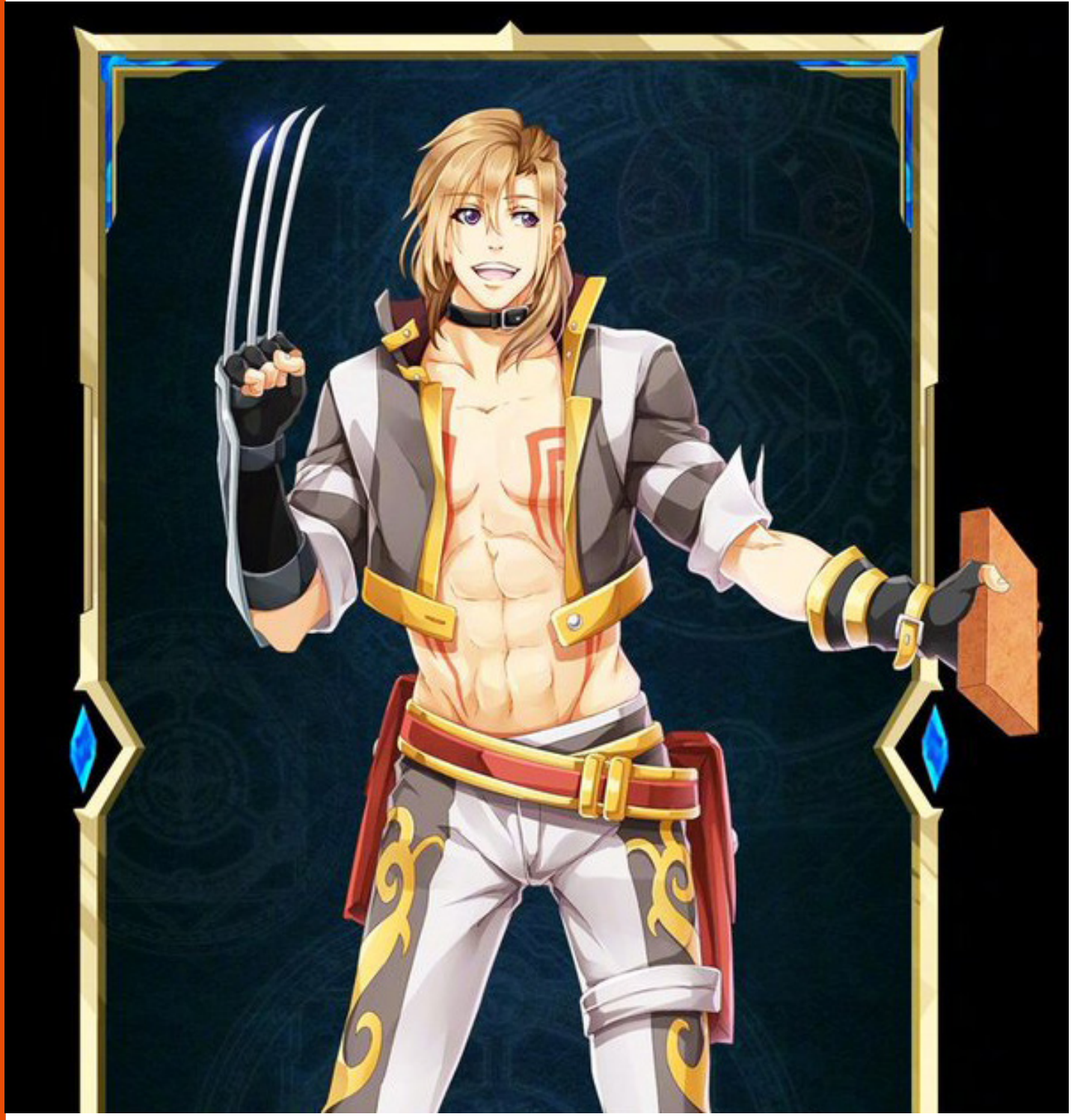
Слабият антагонист - Сън Шьан (Sun Xiang) определено е пропуск, но не и най-слабото звено за мен. Много зрители предпочитат лошите да са си лоши, а добрите да са Гоку (DB/ DBZ) и уважавам решението да се изгради история по този начин. Това, което не мога да пренебрегна, е една от причините, поради които гонят главния герой от отбора. Не ви трябва да се интересувате от е-спортове, за да знаете, че капитан, който

не се разбира с отбора си, не може да си изпълнява задълженията в отборна игра. А Йе Шьо е признат като капитан, който не носи резултати точно заради това и всеки професионалист ще ви каже, че това е напълно валидна причина да те изритат от отбор. Оттук нататък намирам за трудно да симпатизирам с него, макар и да съм склонна да пренебрегна завръзката. В крайна сметка анимето не е правено за професионалисти и не бива да бъде критикувано като такова.
Историята е сравнително стандартна, но страда от липса на по-ясна цел. В началото ни се казва, че главният герой има планове славно да се завърне в професионалните среди след една година, но на анимето конкретно му липсва по-добре определено развитие и може би дори малко повече драма, защото, ако трябва да бъдем честни, всички знаем, че за да си добър в една игра, ти трябват хиляди часове тренировка, но никой (може би) не иска да гледа One Punch Man – Дните преди оплешивяване.

Тук се набляга на това как уменията и любовта към една игра не могат да отстъпят на злата бизнес страна на е-спортовете, което отразява до известна степен реалността на съвременните професионални сфери. Историята плътно следи популярния едноименен роман от Пеперудено Синьо (Butterfly Blue), на който е базирана, и за щастие пропуска по-скучните елементи. Романът е завършен с малко повече от 1700 глави (около 30 тома), от които адаптацията покрива едва около 4 тома. Творбата носи и награда за творчество от 2013г.

Ако очаквате обрати и невероятни разкрития, това едва ли е анимето за вас. Гледайте го, ако искате да видите как онеправданите побеждават. Или заради Хуанг Шьотиен (Huang Shaotian), за когото ще си поговорим покрай главния герой.





Това, което привлича вниманието, са графиката и персонажите.

За графиката мога да кажа, че определено надминава сериозен брой други анимета, което вероятно се дължи и на големия брой спонсори, събрали се върху сигурната инвестиция. Може би ще ви направи впечатление, че е продуцирано от Tencent, които са всеизвестни с „любовта“ си към онлайн игрите (известни на запад във връзка с League of Legends). Не убягва и (съвсем случайна) приликата в името на играта Glory и популярната mobile MOBA на Tencent - King of Glory, която взриви китайския пазар през 2016.

Не мога да не си призная, че китайските продукции винаги са се отличавали, ако не с примамлив, то поне с чаровен стил, но Quan Zhi Gao Shou определено поставя висока летва не само за продукциите от Китай, но и за аниметата като цяло. Прецизните фонови детайли радват окото, а старанието, с което героите са правени, може да накара всеки фен да даде своето одобрение. Стилът на анимето в сравнение с оригиналните илюстрации е много по-мрачен и изчистен, което го прави освежаващ на фона на стандартните фентъзи персони. Склонна съм да пренебрегна CG елементите, които се вписват добре, но ако се вгледате по-внимателно, ще забележите и кратки моменти, в които компютърната графика изпада в ужасяващи низини и се набива на очи, в пълен контраст с основните рисувани елементи. Моментите са малко и не нарушават удоволствието, но няма как да не ги отбележим.

Действието прескача между реалния свят – скучна и неотличителна поредица от сцени в интернет кафене и клубни стаи, които до една си приличат и не допринасят по никакъв начин за това как разбираме героите; и сцени в играта, на които е обърнато по-голямо внимание, но със сигурност недостатъчно в сравнение с персонажите. Никой не очаква ниво на детайлите в стил Ghibli, но повече старание в някои сцени би било добре дошло, защото графиката наистина е красива и отличителна. В крайна сметка искам да гледам как главният герой помита всички по пътя си, а не праха наоколо.

Герои и богове

Йе Шъо (наричан с името на близнака си – Йе Чьо (Есенно Листо) в професионалните среди) е център на вниманието през цялото време и историята е концентрирана само върху него и неговите действия. По принцип не обичам, когато аниметата се сравняват със своите първоначални материали, но нека да отбележим един важен елемент:

Йе Шъо от анимето е достоен за харема на всяка себеуважаваща се жена. Йе Шьо в оригинал обаче е друга история...Почти шоджо графика в допълнение с невероятни умения, самоувереност и какво ли още не ме караше да се чудя дали не са направили по-свободна адаптация. Не се оплаквам със сигурност - кой не обича главният герой да е толкова красив? И вероятно, ако не бях чела романа щях да съм много доволна, ала уви... Главният герой от страниците е пълен, запуснат, гаден, подмолен и го наричат по-често безсрамен, от колкото Хапи от Fairy Tail повтаря „Aye, sir“. Надявам се това вкарва историята в перспектива за онези, които търсят разликите.

Трябва да отбележим, че мнозина търсят харем елементите в The King's Avatar заради броя женски персонажи. Срещаме се със Су Мучьн (Su Mucheng), бивша съотборничка, професионалистка, специалист по огнестрелните оръжия в играта, красавица и приятел от детството. Имаме си и Танг Роу (Tang Rou), която Йе Шьо среща в кафенето и се заема да учи как да играе по-добре Glory с неговия бивш клас - боен маг. Да не забравяме и Чен Гуо, собственичката на кафенето, комедиен персонаж по неволя и, слава богу, абсолютно нормален некадърен средностатистически играч на MMO/ MOBA игри. Колкото и да се ще на мнозина, в анимето няма любовна история и не се очаква такава до самия край. За щастие, можем да си вземем почивка и от всички ечита в последно време.

Мъжките персонажи са много, което ги прави трудни за запомняне, особено с многобройните им класове и никове. Ако си падате по онлайн игри, ще разпознаете в тях смесица от всички популярни класове и умения правени някога. В случай че не си падате по такива подробности, можете да се наслаждавате на опитите си да запомните кой от кой отбор е и какво има против главния герой.





Важен персонаж е Бао Ронгшин (Bao Rongxing), по-известен с аватара си, благозвучно преведен от мен като Инвазия от кнедли (Steamed Bun Invasion). Интуитивен играч с особен стил и странна любов към тухли, Бао Ронгшин е комичният елемент в групата. И разбира се, Хуанг Шьотиен (с аватар Течащо дърво), който крие своята самоличност (вице-капитан на една от големите гилдии – Син Дъжд, и най-добрият blademaster клас в играта). Известен с постоянното си говорене, Хуанг Шьотиен помага на главния ни герой и неговия екип и е всеобщ любимец на повечето фенове. Ако обаче не си падате по такъв тип герои, съвсем сериозно може да ви заболи главата от слушане на „PK! PK!".

Разбира се, това е малка част от героите, с които се срещаме по време на сезона и още по-малка в сравнение с това, което ни чака в следващия.
А сега критиката!

За озвучението може дълго да говорим, но бих изразила сериозна критика и към фоновата музика и към самите озвучители, които допълват към цялостната липса на характер при героите. Емоциите и същността им са представени незадоволително и героите остават слабо експресивни, скучни и еднотипни до известна степен. Хуанг Шьотиен (озвучен от Йе Шьнг (Ye Quing) е определено сполучлив, както и Су Мучьн. На Жан Жие (Zhang Jie) се пада честта да озвучава Йе Шьо и той определено успява да предаде спокойната и самоуверена натура на героя, което ми харесва. От друга страна, с това се изчерпва палитрата в анимето.

Opening-ът („Xin Yang" на Жан Жие) е вманиачаващ, а ending-ът („Rong Yao Zai Lin" на Да Дан Ин Жу (Da Dan Yin Zu)) не отстъпва по никакъв начин. Първоначално имах доста съмнения относно двете песни, но определено ме накараха да се заслушам (след шест епизода), което е сериозно постижение. За жалост, ефектът от красивия opening се губи в прекален фокус върху бойни тактики и красива хореография, акомпанирани с приемлива, но незначителна музика.

Какво ще поучим от това аниме?

В заключение бих казала, че това е един по-добрите опити на Tencent Animation (познати ни и с друго аниме от пролет 2017 - кратките серии Ani ni Tsukeru Kusuri wa Nai!) да направят голям пробив на пазара и вероятно е най-добрият им такъв до сега. Красива графика, приятна хореография на битките и завладяващи opening и ending са едни от положителните страни, заради които бих препоръчала анимето. Героите не се развиват кой знае колко, но са приятни за гледане, особено Йе Шьо, по когото няма как да не си паднете. Бавната история е моята основна критика, но ако еднообразни и предвидими епизоди не ви пречат, можете спокойно да се впуснете в битките.

Това не е следващото SAO, hack:// или Log Horizon, за наше щастие. Историята не засяга дълбоки теми, нито виртуална реалност, но е освежаваща с оглед на това, че набляга на умения и упоритост.

В сезон две (2018) можем да очакваме много повече развитие, екшън и герои от дългоочакваната турнирна арка. Анимето се предвижда да направи сериозен скок и да ни даде това, което всички искаме да видим – как главният ни герой побеждава всички професионалисти.

Можете да гледате The King's Avatar безплатно в YouTube на канала на Tencent.

Ако Quan Zhi Gao Shou ви хареса, може да ви харесат и:
Аниме: SAO, Log Horizon, Overlord, Hai to Gensou no Grimgar, hack://, Accel World, Summer Wars, Persona.
Манга: *½ Prince.*
Романи: Rebirth of the Thief Who Roamed The World, Zhan Long, Ark, The Legendary Moonlight Sculptor.

Оценка 7/10 Myanimelist 8.10/10 (49k+)
Излъчване: 07.04.2017г - 16.06.2016г.
Студио: G.CMay Animation & Film
Жанр: екшън, гейминг
Епизоди: 12
Редакция: Виктория Вичева

Гергана „Revia" Димитрова


君莫笑
叶修
“荣耀不是一个人的游戏”



Това е заглавие, което с радост щях да представя на почти всеки нов аниме любител. Бях сигурен, че ще мога да го препоръчвам заедно с анимета като Shirobako и Bakuman. Но съдбата често поднася изненади, знаете, нали?

Ето че през 2017 година се откроиха нови трендове сред излизащите заглавия. Това са аниметата, насочени към по-специфична аудитория - отакутата.

Anime-Gataris лесно може да ви завладее със своята непринуденост и способност да възбужда интереса чрез елементарния похват да се дискутира нашата най-любима тема. Ние сме аниме фенове, нали? Кое ни е любимо? Да гледаме интересни анимета, разбира се. А сега си представете аниме, в което се говори за анимета. Да! Героите са членове на нов аниме клуб и обсъждат анимета. Звучи страхотно, нали?



В ролята на главен персонаж влиза момичето Миноа, която няма богати познания по темата. От детството си има спомен за любимо аниме, чието заглавие дори не помни. Анимето е трудно за обяснение и доста шантаво – робот, летящ ангел, смърт, магическо момиче и какви ли не още елементи присъстват в него, които са абсурдни на пръв поглед за едно аниме. Слава богу, нямам спомен за реалното съществуване на подобно такова. Според мен щеше да е изключително глупаво.

Миноа благодарение на стечение на обстоятелствата става член на новосформирания аниме клуб в училище. Там, както се досещате, има отакута - любителка на кратките романи, косплейърка и т.н. Всички бързо се опитват да приобщят Миноа и да й разкажат за този невероятен свят. Свят, който ние с вас познаваме отлично.

Няма спор, че повечето епизоди минават с приятно усещане. Във всеки от тях до десети се загатва по малко за аниме индустрията и научаваме нови факти или си потвърждаваме вече изградените знания. Именно затова намирах това заглавие за чаровно и идеално за нови аниме фенове. Дали го намирам още за такова е въпросът? Ако анимето беше свършило до десети епизод, бих му дал много висока оценка. Но уви.

Никога не съм си задавал въпроса как едно аниме, подходящо за новаци, може да се превърне в продукт, който да обърква дори най-запалените отакута. Виждал съм какви ли не абсурдни завършеци на анимета. Краят е изключително важен за едно аниме, тъй като може да надгради приятните ни чувства или да спомогне за упадъка на цялото заглавие.

Последните два епизода са много нестандартни и не кореспондират с духа на анимето, въпреки че през десетте епизода имаше малки подсказки, че нещо неочаквано ще се случи. Смело мога да твърдя, че това ми направи впечатление. Режисьорът е рискувал или да направи шедьовър или да се провали. Не твърдя, че последните епизоди са безинтересни, нито пък че им липсват бъзици и пародии. Но според мен не са никак в духа на заглавието и не мога да си представя втори сезон. На пръв поглед идеите са смели, а ако се опитате да вникнете в тях дори изглеждат и интересни. В други моменти обаче издишат като спукан балон с въздух.

Няколко дни размишлявах над завършека. Дали това трябваше да бъде краят? Мога смело да твърдя, че разочарованието доминира масово сред аниме феновете.

Не мисля, че в анимето героите търпят кой знае какво развитие, като изключим главната героиня. Те са просто начин да напредва сюжетът по правилната линия и нищо повече.

Откъм анимация не очаквайте кой знае какво от студио WAO World. Нали не си представяте висок бюджет за училищна комедия с елементи на ежедневие? За сметка на това не мога да се оплача от озвучителите и музикалното оформление. Мелодията, използвана за ключовите моменти, ми се стори много приятна. Ако ме питате поне дали е забавно и дали има яки шеги, има, да. Това е една от силните му страни! Говори се и за други анимета, макар и с променени имена. Няма как да не разпознаете поне Re:Zero.

Пред мен стои дилемата на кого да препоръчам това заглавие. Как да го препоръчам на хората с малко опит, гледащи анимета от последните сезони, с оглед на разочароващия край? Ще успеят ли да разберат напълно пародиите и идеите, заложени в него? Добре, а как да го препоръчам на върлите фенове с дългогодишен опит, които биха разбрали може би края, ирониите и бъзиците, но не биха получили почти нищо ново като информация относно аниме индустрията?

Изборът си е напълно ваш! Въжето за бесилото е във вашите ръце. Дали ще се бесите или не, си избирате вие. Анимето ме зарадва, изгледах го с удоволствие, и леко се изнервих от недоброто развитие на заложената гениална идея. Навярно студиото не е разчитало на успех от оригиналното си заглавие, а и идеята за втори сезон е била абсурдна. Надали ще има продължение. Не го виждам.









Оценка 7/10 Myanimelist 6.68/10 (38k+)
Излъчване: 08.10.2017г - 24.12.2017г.
Студио: WAO World
Жанр: пародия, комедия, училищно
Епизоди: 12
Редакция: Виктория „Beloved“ Вичева

Петър „Ткк“ Милев



От векове световната литература се опитва да разнищи истината за човека и е стигнала до извода, че в него се преплитат светлина, и мрак. Японските автори се интересуват точно от този мрак, от покварено то в човешката душа и го показват на читателите във всичките му проявления. По този начин е представен човекът и в Aoi Bungaku. Психологическият трилър, състоящ се от 12 епизода, е адаптация на шест от най-завладяващите класики на японската литература. Преди всяка от тях на зрителя е разказана биографията на авторите, както и причините за написването им.

Анимето започва с „No longer Human" (Ningen Shikkaku) на Дазай Осаму (Dazai Osamu) – историята на човека с всички проблеми на света. Оба Йозо (Ōba Yōzō) е от богато семейство, но още от дете се чувства отхвърлен и неразбран от хората около него. В усилията си да бъде приет от останалите, Оба започва да играе ролята на палячо. Постепенно младото момче се увлича по картините на японски художници, изобразяващи мрачни същества, подобни на духове. Оба чувства болката на тези артисти като своя и дори създава свой автопортрет в този стил. Единственото му желание, да се занимава с рисуване, обаче остава нечуто от семейството му. По-късно младият мъж започва да харчи парите на баща си не за таксите в университета, а за алкохол, цигари и проститутки. След това животът му върви стремглаво надолу. Неуспешен опит за самоубийство, мимолетна връзка със самотна майка, алкохолизъм, разрушен брак, нов неуспешен опит за самоубийство, самонараняване, наркомания – всичко това е част от трагичната история на Оба Йозо. Тя се възприема като своеобразна автобиография на самия Дазай, който се самоубива два месеца след като я публикува.

Втората история "In the Forest, Under Cherries in Full Bloom" (Sakura no Mori no Mankai no Shita) е дело на Анго Сакагучи (Ango Saguchi). Главният герой е горски бандит, който попада на група красиви девици в гората, отвлича една от тях на име Акико (Akiko) и я прави своя съпруга. Между тях се заражда една странна любов, която става все по-умомрачителна с развитието на историята. Красивата жена се оказва страстна колекционерка на човешки глави, а бандитът е нейният източник на нови „играчки". Във финалната сцена, която е изпълнена с лудост, кръв, насилие и падащи вишневи цветчета, символиката на сакурата е напълно преобърната.

Третата история "Kokoro", написана от Нацуме Сосеки (Natsume Soseki), също е любовна история. Един от главните герои, Сенсей (Sensei), е бил „ограбен" от чичо си по времето, в което е бил в университета и заради това се премества в Токио, където дъщерята на хазяйката му пленява сърцето му. Скоро в квартирата му се нанася и приятелят му от детинство К., който също има финансови затруднения. Един ден той споделя , че също изпитва чувства към момичето. След като шокът от чутото отминава, сърцето на

Сенсей се изпълва с жестока ревност. Приятелството губи своята стойност.

Четвъртата история „Run, Melos" (Hashire, Melos!), която отново е дело на Осаму Дазай, е единствената история в Aoi Bungaku с позитивен край. Класическата гръцка драма за приятелството между Мелос и Селинтиус е преразказана през погледа на японски драматург, нуждаещ се от сюжет за нова пиеса. Постепенно непоклатимата дружба на героите започва да напомня на писателя за предателството му спрямо най-добрия му приятел. В края и двете драми – и гръцката, и личната, доказват силата на приятелството и прошката.



Едно от най-известните произведения на японската литература, „The Spider's Thread" (Kumo no Ito), също е представено в Aoi Bungaku. Негов автор е Рюносуке Акутагава (Ryūnosuke Akutagawa). Главен герой е Кандата (Kandata) - безскупулен бандит, който е екзекутиран и получава заслуженото си място в Ада. При все всичките си злодеяния престъпникът е извършил добро дело, запазвайки живота на паяк. Животното отплаща дълга си, като спуска нишката си чак до огнената бездна. На Кандата е даден шанс за спасение, но дали наистина е възможно да се измъкне от Ада?

В последната история, „Hell screen" (Jigoku Hen), Акутагава отново ни води по пътя към Пъкъла. Йошихиде (Yoshihide) е най-изкустният художник в цялата страна и затова лордът на Хорикава му възлага да изрисува мавзолея му. Задачата да пресъздаде Ада в началото се оказва непосилна за него, защото той никога не е виждал нещо подобно. Вдъхновение за Йошихиде се превръщат страдащите поданици и слуги на деспотичния лорд. Художникът буквално оставя душата и сърцето си в творбата си, и започва да губи разсъдъка си. Рисувайки Ада, самият Йошихиде попада в пропастта.

Историите в Aoi Bungaku показват най-противните черти във всеки от нас – страх, ревност, егоизъм, алчност, жестокост, садизъм. Героите губят „човешкото", изпадат в делириум, често погубват сами живота си. Ако търсите разнообразие от героичното и красивото, тогава си поемете дълбоко дъх, и се гмурнете в мрака.

Излъчване: 11.10.2009 г. - 27.12.2009г.
Студио: Madhouse
Епизоди: 12
Жанр: психологическо, трилър, драма, историческо, сеинен
Редакция: Zax
Сезон: Fall 2009

Lina-chan



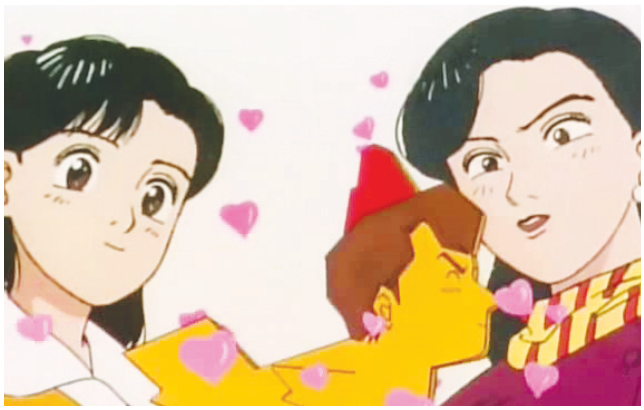
YAWARA!

a fashionable judo girl!

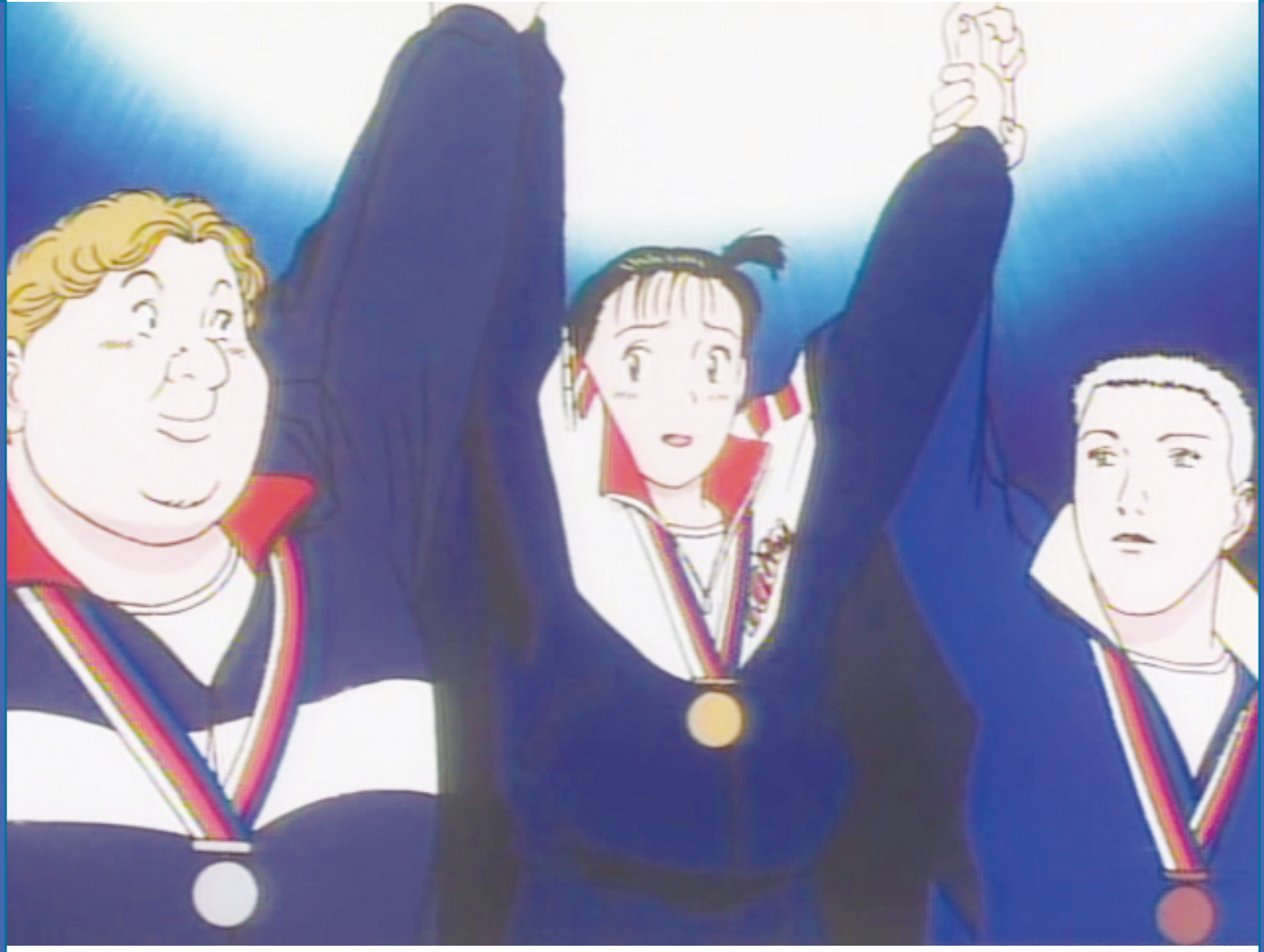
Преди години ако някой ми беше споменал, че анимето Yawara! A Fashionable Judo Girl ще бъде едно от любимите ми, вероятно щях да ококоря очи и да му се изсмея от все сърце, но ето, че тази многосерийна японска класика от 1989 година, разказваща за едно момиче трениращо джудо и мечтаещо да има обикновен живот като всяка дама на нейната възраст, ме заплени и завладя. Покори сърцето ми на зрител и аниме фен. Представям ви Yawara – анимето достигнало по-голяма популярност в Япония от известния на запад по това време хит Ranma 1/2. Анимето носи името на главната си героиня, а именно Явара (Yawara), като ни представя нейната история, неизменно свързана с дядо ѝ – харизматичния и култов джудо треньор Джигоро. Той мечтае да направи внучка си най-добрата джудистка в света и е готов на всичко, за да ѝ помогне да спечели златен медал на олимпиадата в Барселона, на която за пръв път през 1992 година дебютира женското джудо. Сюжетът на анимето бавно проследява пътешествието на Явара до Барселона. Интересно е да се отбележи, че заглавието не набляга толкова на самия спорт, колкото на израстването на младата героиня. Анимето показва нейната борба да открие и задържи своята първа истинска любов, както и да изживее пълноценно младостта си като всяко друго момиче на нейната възраст. Yawara дължи интересния си сюжет и на още двама запомнящи се персонажа. Това са репортерът открил таланта на Явара - Мацуда и притеснителният джудо треньор Казамацури. Освен оформилият се от тези персонажи „любовен триъгълник“ за пълния чар на анимето допринася и най-голямата съперничка на Явара – добрата във всеки спорт Саяка.

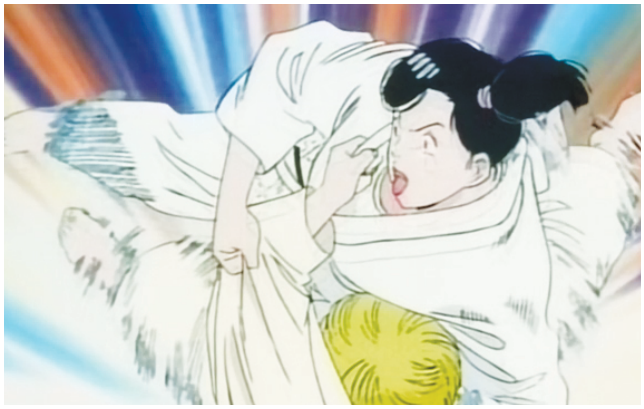
Явара (Yawara) е ученичка от средното училище, която след завършването си мечтае да има обикновен живот и да продължи обучението си в престижен женски колеж. Един от най-големите проблеми за нея е липсата на опит с момчетата, особено когато повечето нейни връснички са имали вече по няколко гаджета. Заради строгите джудо тренировки на дядо ѝ Джигоро, тя не е имала време да се наслади нито на ранното си детство, нито на тийнейджърските си години. Баща ѝ е избягал след като е бил хвърлен от нея на ранна възраст и от тогава се крие без да се прибира вкъщи. В живота на Явара случайно се намесват фотографът Мацуда, който я открива за голямата аудитория и треньорът по джудо Казамацури, който е в образа на типичния женкар. Най-добрата ѝ приятелка е бившата балерина Фуджико, с която се запознава в колежа. Като характер Явара е срамежлив и скромен човек готов да помогне на всеки в нужда. Умее да готви добре и с радост би се потопила в обикновения злободневен живот на „нормалните“ дами. Въпреки това, тя се оказва един от най-големите таланти в джудото и не рядко тръшва противниците си за броени секунди.





Мацуда е репортер в треторазряден спортен вестник. Мечтата му е да проследи кариерата на новоизгряваща японска звезда имаща шанс да завоюва



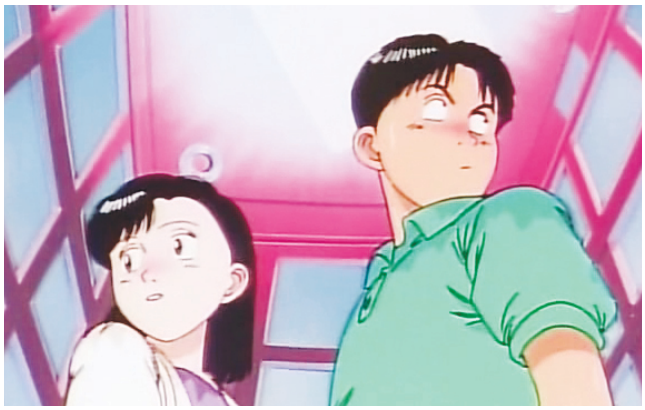




световни спортни отличия. В миналото Мацуда многократно се е опитвал да открие млади спортисти с потенциал да заблестят на световни първенства, но всеки път оставал разочарован от техния неуспех и своя несполучлив избор. Въпреки това, младият репортер така и не се отказва от мечтата си и един ден по случайност се натъква на бъдещата джудо звезда на Япония – Явара. Откривайки „нещо повече в нея" той е и първият човек, който решава да повярва в Явара, представяйки я на голямата публика като следващия голям победител. Така срамежливият и немарлив Мацуда, който си пада малко и работохолик, започва ежедневно да отразява успехите на младата джудистка. Стаята, в която живее нашият репортер, е явен пример за ергенска кочина. Благодарение на няколко инцидентни гостувания на Явара помещението бързо бива изчистено и придобива един коренно различен вид. Мацуда тайно харесва Явара, но от притеснение и неразбиране на женската душа така и не може да намери нужната смелост да разкрие чувствата си.

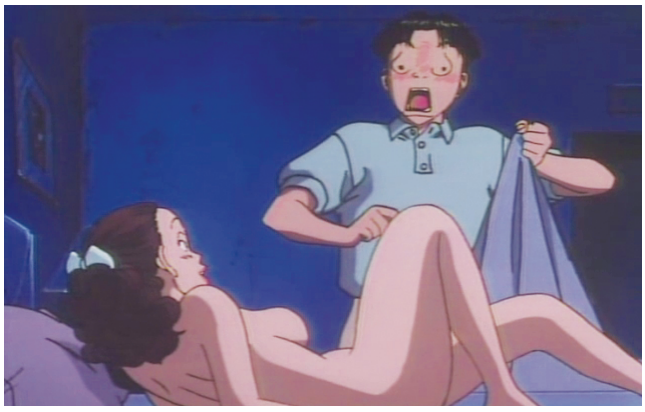
Какво е един главен герой без добър конкурент? В лицето на Саяка имаме талантливо момиче, което е най-добро във всеки спорт. Тя е богаташка и до голяма степен това я прави много разглезена. Не може да се примири, че някъде може да има по-добра от нея. Случайно става противник на Явара и след като губи от нея се амбицира да я надмине в джудото. Треньор на Саяка става Казамацури, който е отявлен плейбой и таен почитател на Явара. Така се оформят няколко любовни триъгълника, които ще ви държат в приятно напрежение през цялото аниме. Това аниме е неоценен от запада шедьовър. Можете да се насладите с голямо удоволствие на Япония в края на 80-те и началото на 90-те. Един период, в който животът по цял свят е по-простичък и това да имаш станционарен телефон е същински лукс. Все

още няма GSM-и и мобифони, включително много други от досегашните ни екстри. Това дава една своеобразна времева романтика на историята. Нещата са по-простички и по-човешки. Ако обичате ретро анимета и искате да видите какви са ги вършили студио Madhouse преди почти 30 години, ви съветвам да не се колебаете с това аниме. То е от 124 серии, Ова и един филм, в който реално свършва историята и адаптира цялата манга. Филмът обаче е издаден за олимпиадата в Атланта 96-та, а не за тази в Барселона 92-ра. Ще можете да се насладите на актьорския талант на младата тогава озвучителка Юко Минагучи в ролята на Явара. Смея да твърдя, че това е най-добрата роля за цялата ѝ кариера. Ние от Anime INN ще се радваме да споделите с нас в сайта или страничката ни във Facebook мнение за това аниме! Желаем ви приятно джудо и незабравяйте понякога един миг е много.

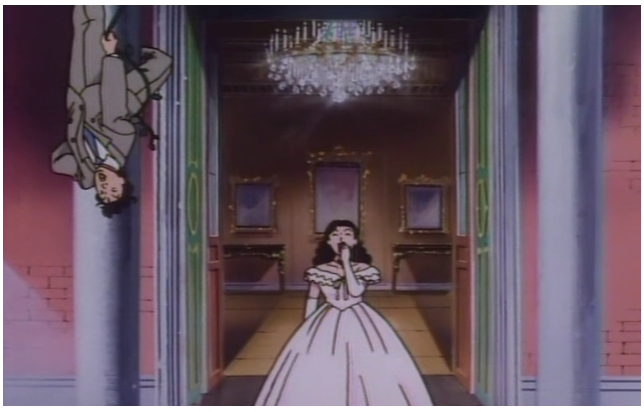


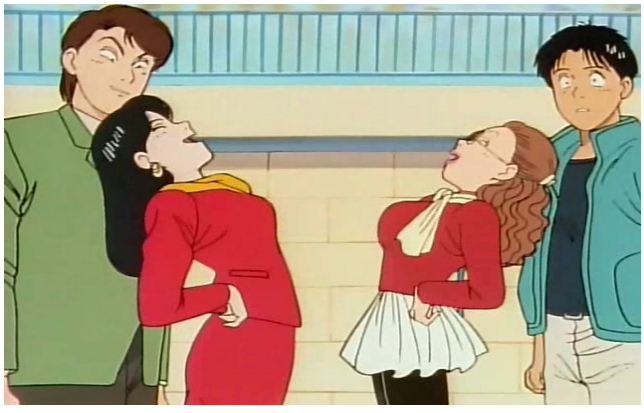












Излъчване: 16.10.1989г. - 23.09.1992 г.
Студио: Madhouse
Епизоди: 124 + Ова + Филм
Жанр: спорт, романтично, комедия, драма, бойни изкуства, ежедневие
Редакция: OmegaKO
Сезон: Fall 1989

Петър „Tkk“ Милев

Virgin Soul – Bahamut



През 2014 година екипът на Аниме ИНН имахме щастието да ви разкажем за едно достойно аниме на MAPPA – Shingeki no Bahamut: Genesis. Беше интересно и откроряващо се от останалите представители на зимния сезон от 2014г., благодарение на което MAPPA стана едно от най-силните студия в последните години. Не е нужно да ви споменавам хитовите им заглавия като Yuri on Ice, нали?

Genesis успя да ни впечатли с отлична анимация, супер добре изградени битки и интересна симбиоза между хора, демони и богове. Сред героите имаше няколко, които бих определил като „лица" - говоря за кадравия Фаваро и неговия противник Кайзар. Нямаше серия на заглавието, от която да не съм доволен и да не съм гледал на големия ми телевизор, купен точно за тази цел. В края на анимето историята изглеждаше завършена и въпреки това беше оставена вратичка за следващ сезон, на което лично се надявах.

Едно от основните ми правила като аниме фен е да нямам големи очаквания за което и да било продължение. Не само че MAPPA нямат славата да правят добри продължения, но и малко заглавия като цяло получават такива - нека си припомним новите Berserk анимета, втория сезон на Титаните, втората Shokugeki no Souma, Arslan no senki и т.н. Това се дължи на факта, че се набляга повече на печалбата и обикновено продуктите се реализират в едни абсурдни срокове, които не дават достатъчно време на екипите да си свършат адекватно работата по проектите.
А сега да ви върна към новия втори сезон от пролет 2017г., наречен Rage of Bahamut: Virgin Soul. Не е нужно да сте специалисти, за да забележите уникално добрата анимация и типичен дизайн на героите, подхождащи идеално на заглавието, което, нека припомня, е адаптация по игра и е продуцирано от Cygames.

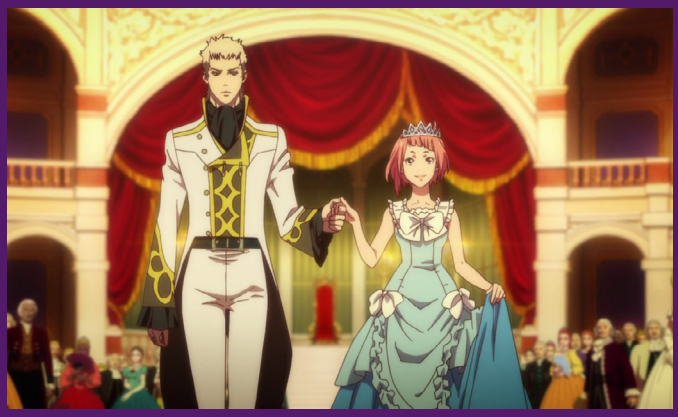
Десет години по-късно

Историята се развива в познатата ни вселена с няколко незначителни на пръв поглед промени. Изминали са цели десет години от победата над големия лош дракон Бахамут и нашите герои са се разделили и си живеят живота. Ако сте фенове на честолюбивия и горделив рицар Кайзар, то ще бъдете зарадвани и донякъде изненадани. Рита отново е тук да му помага и по всичко си личи, че храни някакви надежди за нещо повече между двамата, въпреки че връзка между зомби с тялото на дете и рицар ми звучи абсурдно. Големият въпрос тук е: къде е тарикатът-мошеник Фаваро? Друга изненада за феновете на първи сезон са новите главни герои в продукцията. Предишните протагонисти сега са поели по-скоро второстепенна роля, а на преден план са изведени наивното момиче, превръщащо се в дракон - Нина Дранго, и амбициозният завоевател и крал - Шариос XVII. Повече екранно време получават и Жана Д'Арк и Азазел, за което мога само да похваля режисьора. Действието се върти приятно около тези герои.

Войната

В първи сезон хората се подчиняваха стриктно на боговете и имаше някаква хармония между двете нации. Казвам някаква, защото си личеше отдалеч желанието на едните да бъдат малко

















по-независими. От друга страна, демоните се опитваха да покорят хората или поне така изглеждаше. В продължението нещата са с главата надолу. Новият крал успешно е подчинил демоните или ги е победил - както искате го разбирайте. Освен това обявява война на боговете, което на пръв поглед е безразсъдно, но Шариос XVII се уповава на бруталната сила на своите войници. Благодарение на забранени сили, взети директно от боговете, човешките армии могат да им противодействат и да ги побеждават. Остава мистерия как точно се е сдобил с тях, но вероятно ще разберем с напредването на сюжета. Войната между хора и богове е една от най-добре анимираните битки, които съм виждал досега. Затова и няма как да не похваля екипа. Ще останете доволни особено ако гледате това заглавие само заради анимацията и екшъна.

За съжаление трябва да кажа, че има форсирана романтична връзка и драма между Нина и Шариос XVII. Защо форсирана? Защото сериите с романтична тематика рязко се отличават от стила на заглавието и стоят ни в клин, ни в ръкав.



Още един недостатък на втория сезон е бавното развитие на историята. В първия нещата се случваха на един дъх, а тук сме с усещането, че всичко е бавно, спокойно и т.н. Това са едни от малкото недостатъци на продължението. Може би феновете на протагонистите от първи сезон ще останат разочаровани от второстепенните им роли за сметка на новите герои, но това не бих го приел като голям минус.



Заглавието има много добре изпипано визуално интро и аутро. Няма как да не ви впечатлят. Първото интро е кървавочервено, загатващо за действието в анимето, а аутрото е в 2D стил, подобно на пикселизирана игра от 90-те.

Интересно е да се отбележи, че в този сезон залагат на повече фенсървиз с голотии, особено щом става въпрос за Нина или прекрасната Жана. Мацките в това аниме са много добре нарисувани и могат със сигурност да претендират за шедьоври на изкуството. Като цяло дизайнът на героите е на много високо ниво. За жадния за отмъщение Азазел, честолюбивия Кайзер, тариката-мошеник Фаваро или Рита няма какво ново да се каже. Да, претърпяват известни промени, но не са особено драматични на фона на новите протагонисти, или поне Фаваро и Кайзер нямат силно присъствие. Нина и Мугаро като цяло са интересни персонажи. Нина, както споменах по-рано, се превръща в дракон, но има едно „но“ - за да се случи това, тя трябва да бъде покрай мъж, който харесва и трепне по него, или да бъде прегърната пак от някой хубостник. Веднъж бъде ли пленено сърцето й обаче, нещата стават по-сложни. В една от сериите всички очакваха тя да се превърне на дракон и да спаси положението, но познайте - това не се случи. Беше наистина неловка ситуация, рядко се виждат подобни в анимета. Това ме направи супер доволен в този момент, защото стана нещо, което не бях очаквал досега. Нина е наивна и жизнерадостна, супер силна и може да работи на строежи без да се поколебае. Тя е от малко скрито село, където всички жители се превръщат на дракони.. Хъх, нали? ДРАКОНИ, а не титани, още един път да подчертая.... Отношенията й спрямо човешкия крал претърпяват развитие през цялото аниме. От любов към омраза и обратното. Да обичаш грешния човек, случвало ли ви се е?



Мугаро, за който нищо не съм ви споменал, е всъщност сина на Жана д'Арк. Да подчертая - син на нея и на ангел. Пак да подчертая - заченат невинно досущ като Иисус Христос... Хей, нали не сте си помисляли, че нашата красива и вярна на боговете девица ще се окаже мръсница, която да цапа завивките с всеки срещнат?

Нина се озвучава от младата Сумире Морохоши, която е само 99-ти набор, и кариерата й набира скорост в момента. Впечатленията ми от нея са, че е много енергична в ролята на Нина и се справя задоволително добре. Шариос е поверен на Юичиро Умехара, който веднага ви припомням с Такума от Tiger Mask X и Куро Хазама от Young Black Jack. За доброто озвучение на сеютата от първи сезон няма какво дори да говорим, защото си беше, както някои хора обичат да казват, „топ гиър“.

Това е едно от най-добрите анимета от пролетния сезон на 2017г., ако не и най-доброто. Какво повече му трябва на фен от екшън, яки герои, супер озвучение и добра история? Ако ви е допаднал първи сезон или просто харесвате MAPPA, гледайте анимето, заредени с пуканки, сокчета и по възможност голям екран с HD. Бюджет не е спестен в нито едно отношение, особено за битките, които са просто епични. Защото говорим за по-доброто “Шингеки” - схванахте, нали?

Оценка 8/10 Myanimelist 7.58/10 (35k+)
Излъчване: 08.04.2017г - 30.09.2017г.
Студио: MAPPA
Жанр: екшън, приключенско, демони, свръхестествено, магическо, фентъзи
Епизоди: 24
Редакция: Виктория „Beloved“ Вичева

Петър „Ткк“ Милев



PULSAR GAMES
СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА
КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ
www.pulsar.bg

СОФИЯ The Mall (партер), Paradise Center (етаж 2), Bulgaria Mall (етаж 3), Mall of Sofia (етаж 2), Serdika Center Sofia (етаж 1), бул. "Цар Борис III" 21, Sofia Ring Mall (етаж 2)
ПЛОВДИВ Mall Plovdiv (етаж 2) • **ВАРНА** Grand Mall (етаж 2) • **БУРГАС** Burgas Plaza (партер)



12
www.pegi.info

PS4

CAPCOM

PULSAR GAMES
СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА
КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ
www.pulsar.bg

СОФИЯ The Mall (партер), Paradise Center (етаж 2), Bulgaria Mall (етаж 3), Mall of Sofia (етаж 2), Serdika Center Sofia (етаж 1), бул. "Цар Борис III" 21, Sofia Ring Mall (етаж 2)
ПЛОВДИВ Mall Plovdiv (етаж 2) • **ВАРНА** Grand Mall (етаж 2) • **БУРГАС** Burgas Plaza (партер)



След години очакване, най-накрая имаме ново попълнение в Tekken поредицата и този път, за разлика от преди, можем да се докоснем до магията на Fighting игрите и на компютър. Това е възможно поради смяната на гейм енджина на Unreal 4, имплементиран за да може играта да бъде достъпна и на други платформи. Мечтата ми да мога да се докосна до тази поредица на компютъра си, най-накрая е факт. Помня как преди години ходех в локалния PlayStation клуб, за да играя Tekken 3, това бяха едни от най-забавните ми години. За жалост след това не можех да продължа да играя Tekken, защото клуба затвори врати, а аз нямах възможността да си позволя PlayStation 2 или 3. Единственият ми досег до Tekken беше през приятели и познати. Годините минаваха и нови попълнения в поредицата продължаваха да излизат и аз да не мога да им се насладя, докато най-накрая, по време на E3 2016, не обявиха, че играта ще излиза и за PC. В момента, в който чух тази информация разбрах, че най-накрая ще мога да се насладя на една от любимите си игри.



Tekken 7 е една от най-привлекателните игри за нови играчи. Контролите са базирани на удари с леви и десни ръце и крака. Това прави играта интуитивна и лесна за разбиране за начинаещи, но цялостното ѝ овладяване изисква множество часове тренировки. Макар да изглежда елементарна на пръв поглед, Tekken е игра с много високо ниво на техника. Изисква се голяма доза познания в играта, за да може да я играете на състезателно ниво. Всеки един персонаж има между 75 и 100 движения, с които трябва да сте се запознали, за да знаете, кое движение кога е приложимо.



Техническите промени в играта са малки, но чувствителни за дългогодишните играчи на поредицата. Така популярният side step е по-бавен и е по-добре да разчитате на блок системата, тъй като сте много по-малко отворени за контриране. Макар и повечето техники и комбота да са същите, някои от тях са претърпяли промени. Дали ще е промяна при комбинацията нужна за техните изпълнения или чисто геймплей (по-малък отскок при жонглиране, промяна в позицията в която удря, скоростта на удара или др.), трябва да се запознаете с тях, защото

иначе няма да можете да използвате героя си оптимално. Друга промяна е включването на diminishing returns при комбота, включително и въздушни такива (колкото повече удряте противника толкова по-малко щета му нанасяте с всеки следващ удар), които обаче не се влияят до такава степен, ако в тях е включената стената на арената.

Едно от най-големите въведения в играта е Rage Arts. Те могат да бъдат използвани само когато сте под 30% от кръвта си (Enraged) и представляват специални удари. Например Rage Drive-а прилича на X-Ray ударите от Mortal Kombat, понеже влизате в скриптирана комбинация, която нанася голяма щета на противника. Тези удари могат да бъдат блокирани и ви оставят отворени за контраатака, така че трябва да внимавате, кога точно да ги използвате. Те не могат да бъдат спрени от противникова атака, освен ако съответната не ви убие преди да го ударите. Rage атаката, от друга страна, може да се използва за удължаване на комбота, които в друга ситуация не бихте могли да продължите. Тя също е достъпна за вас, само когато сте Enraged и е много по-трудна за постигане, но и много по-безопасна.

По същия начин, по който не можете да прекъснете Rage Drive, така не можете да прекъснете и Power Crush удар. Това са специфични за всеки персонаж удари, които не подлежат на контраатака. Те са едно от нововъведенията в Tekken 7 и предизвикват доста оспорвани трейдове.

Както във всяка от предишните игри и тук имаме добавяне на нови персонажи. Този път те са цели 8 на брой. Като започнем с Акума от Street Fighter, който е един от основните персонажи в историята на Tekken 7, минем през Казуми - жената на Хейхачи и се бие със специфични видове Карате; Гигас (който определям като Текенската версия на Потемкин (Guilty Gear)); Джоузи (филипинска кикбоксьорка); Клаудио (италианец, най-близкото нещо до Quincy от Bleach, което съм виждал във видео игра, тъй







КАЛЕНДАР НА ТУРНИРИТЕ
Март 2018

ДАТА	TCG/CCG	ИМЕ	НИВО	ВХОДНА ТАКСА	НАЧАЛО	НАГРАДИ
~~03.03~~	Yu-Gi-Oh!	WEEKLY TOURNAMENT	★★	5лв.	12:00h	Extreme Force OTS Packs бустери
~~04.03~~	Vanguard	Стандартен формат	★★	5лв.	13:00h	Vanguard бустери
~~04.03~~	Yu-Gi-Oh!	Турнир за начинаещи	★	2лв.	13:00h	Single Cards
~~04.03~~	UFS	UFS WEEKLY	★★	5лв.	13:00h	Templar + промо карти
~~04.03~~	Pokémon	Beginner's League	★	5лв.	13:00h	Промо карти
10.03	Yu-Gi-Oh!	Regional 2018	★★★	20лв.	11:00h	Бустери, Матове, дек бокс, OTS
11.03	Vanguard	The Galaxy Star Gate	★★	10лв.	13:00h	Промо карти + бустери
11.03	UFS	UFS WEEKLY	★★	5лв.	13:00h	UFS бустери + промо карти
11.03	Yu-Gi-Oh!	Турнир за начинаещи	★	2лв.	13:00h	Single Cards
17.03	Yu-Gi-Oh!	WEEKLY TOURNAMENT	★★	5лв.	12:00h	Extreme Force OTS Packs бустери
18.03	UFS	UFS WEEKLY	★★	5лв.	13:00h	UFS бустери + промо карти
18.03	Yu-Gi-Oh!	Турнир за начинаещи	★	2лв.	13:00h	Single Cards
18.03	Vanguard	Стандартен формат	★★	5лв.	13:00h	Vanguard бустери
18.03	Pokémon	Стандартен формат	★★	5лв.	13:00h	PKM бустери
24.03	Yu-Gi-Oh!	WEEKLY TOURNAMENT	★★	5лв.	12:00h	Extreme Force OTS Packs бустери
25.03	Vanguard	Стандартен формат	★★	5лв.	13:00h	Vanguard бустери
25.03	Yu-Gi-Oh!	Турнир за начинаещи	★	2лв.	13:00h	Single Cards
31.03 01.04	Anime Expo	Anime Expo	Anime Expo	Anime Expo	Anime Expo	Anime Expo

★ - beginner
★★ - advanced
★★★ - competitive

Discover New Worlds!
HOBBY GAMES
Магазин за Аниме & Гейм стоки

Място:
гр. София
ж.к. Младост 3 бл.302-3
(през прохода в ляво)
магазин No. 20 "Хоби Геймс"

като използва вид екзорсизъм, като база на бойния си стил); Катарина (бразилка, владееща сават); Шахийн (който е от Саудитска Арабия и използва техния военен боен стил) и завършим с Лъки Клое (мечтата на всеки отаку, чийто стил е акробатичен фрийстайл, но аз бих определил като брейк).



Споменавайки историята мисля, че е време да ѝ обърнем малко внимание. За пореден път тя се върти около клана Мишима, разказвайки историята наново от началото до края, като този път в нея е вкаран и Акума. Това е добър начин новите играчи, които не са се докосвали с историята до сега, да разберат какво се е случило и да навлязат безпроблемно във вселената. Старите кучета също няма да са разочаровани, тъй като ще успеят да видят така познатата им история по нов начин. След превъртане на кампанията ще можете да изиграете кратки истории за всеки един от персонажите в играта, което всъщност замества историята, която виждате в края на стандартния Arcade Mode. Някои критици изтъкват това като незадоволително, докато аз смятам, че е по-добре от изцепката на Capcom със Street Fighter V Story Mode-а.

Една от новите козметични добавки в играта е добавянето на забавен каданс, когато и двата играча са на малко кръв, за по-добро показване на финалните удари на играта (кой е уцелил и защо), нещо което допринася за епичността на дуелите и отговаря на вечния въпрос „А бе как ме уби?“. Персонализацията на персонажите, е изключително богата от цветови палитри, през дрехи, предмети и завършим с ударни анимации. Можете да ги промените до такава степен, че да бъдат напълно неразпознаваеми в игра.
От гледна точка на озвучението смятам, че PlayStation версията на играта е по-добра, тъй като предоставя опцията да заместите електронното звучене на дадена карта, с някое парче от миналите части на поредицата. Нещо, което за жалост няма как да се случи на PC версията. Трябва да призная, че някои от музикалните оформления ми харесват и не бих ги заменил, но други, като G Corp. Helipad (Night), мигновено бих сменил.



Като съм тръгнал да говоря за минусите на играта мисля, че е добре да спомена и липсата на забавен мод за игра, като Tekken Ball. Макар да знам, че първото DLC ще е Tekken Bowl, това не намалява по никакъв начин разочарованието ми от липсата на такъв мод, месеци след излизането на играта. Друго разочарование бяха проблемите с online битките, които доста често се разпадаха поради проблеми във връзката. Този проблем беше оправен, но остави лош вкус в устата на феновете. Все още чакаме пач, с който да оправят забавянето на фреймове в по-високите резолюции за PC версията на играта, но от Bandai Namco съобщиха, че работят по въпроса, затова остава само да чакаме.

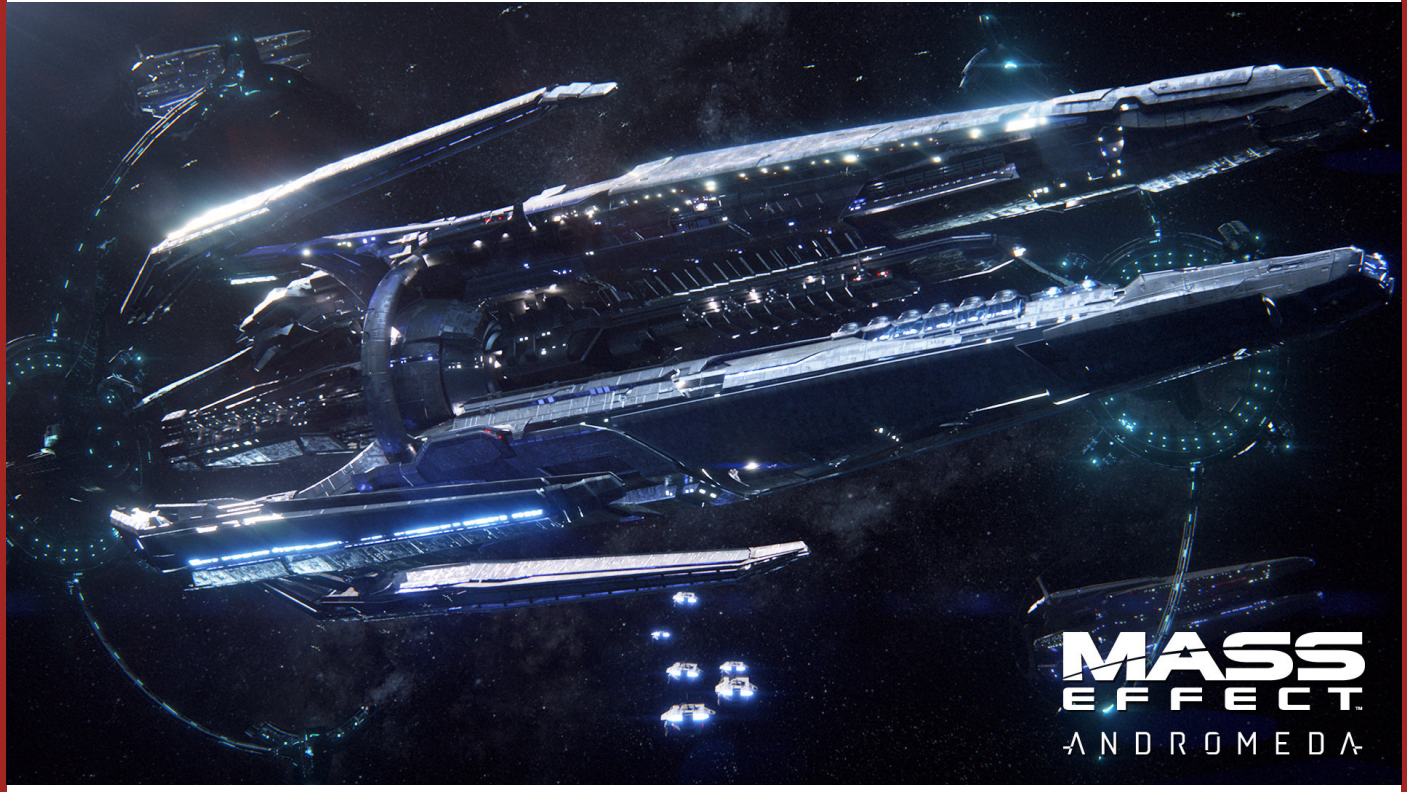
Смятам, че Tekken 7 е добро попълнение в поредицата и определено решава много от проблемите, които виждахме в Tekken 6. Играта е подходяща, както за досега не запознатите с Fighting жанра, така и за опитни ветерани, търсещи нещо в което да се потопят. Благодаря на Пулсар за предоставеното копие на играта, чрез което успях да се потопя в някои от най-добрите си спомени и да успея да ви предоставя това ревю.

Производител: Bandai Namco Studios
Платформи: PS4, Xbox One, Microsoft Windows, Arcade

Жанр: Fighting

Редакция: Гергана „Revia“ Димитрова

Петър „Malygos“ Николов



Едно от най-големите разочарования на 2017 година безспорно е Mass Effect: Andromeda. Като голям фен на Mass Effect поредицата няма как да не съм възмутен от недомисления продукт, който ни предоставиха BioWare. Няма как игра с толкова силно минало да не бъде оплюта след това, което направиха. Да от части вината е на EA, които са решили да преработят играта през последните 18 месеца от разработка и да хвърлят предишните 4 и половина години разработка в кофата, но това което ни предоставиха, в крайна сметка не заслужава парите, които му искат. Кървави сълзи текат по бузите ми, докато гледам в какво се е превърнала така любимата ми поредица. Лицеви анимации, които не биха били приемливи и през миналото десетилетие, липса на качествен и зарибяващ диалог (който е в основата на всяка една от игрите на BioWare), отвратителната инвентарна система и множеството гличове са само част от проблемите. Как това е игра на едно от любимите ми студия не мога да си представя. Но стига съм давал личното си мнение, нека разбием подробностите зад Mass Effect: Andromeda и вие сами да прецените дали играта си заслужава всичката тази тирада, която изливах до момента.

Mass Effect: Andromeda се развива приблизително 600 години след Mass Effect 3. В периода между Mass Effect 2 и 3, човечеството започва разработката на инициативата Андромеда. Нейната идея е да изпрати няколко своеобразни Ноеви Ковчези към системата Андромеда, като всеки от тях да помещава някоя от расите на Млечния Път. За целта са проучени няколко потенциални свята, за които се смята, че са обитаеми. Играта започва с пристигането на Човешкия Ковчег в близост до един от „Златните“ светове. Вие сте Сара или Скот Райдър деца на Алек Райдър, който е Pathfinder (Пионер) на инициативата.

Още със събуждането си от криосън разбирате, че нещата не са толкова розови, колкото сте си мислили. Попадате в аномалия, която разтърсва кораба доста сериозно. В проучването на аномалията виждате, че „Златният“ свят, на който сте разчитали, е вече необитаем. Докато го проучвате попадате на първата извънземна раса от новата система – Кет. Те са враждебно настроени към вас и веднага ви нападат. Става ясно, че те изследват руините на планетата. Като пионери вие сте заинтересовани какво ще намерите в тях. В процеса на проучване успявате да включите тераформиращия ефект на постройката, което е и нейната основна цел, но цената, която плащат е голяма, тъй като енергийният залп от пускането изхвърля Алек и вас извън сградата. За да ви спаси той се жертва като ви поверява шлема си и правомощията върху САМ - изкуствен интелект с възможност за квантова обработка на информация. След смъртта на баща ви вие (дъщерята или синът, в зависимост от това дали сте избрали да играете мъжки или женски персонаж) заемате неговото място и се опитвате да напътствате експедицията към светлото бъдеще.

Надявам се това кратко описание да ви даде достатъчно добра представа за вселената, в която ще се потопите. Въпреки обещаващото начало на играта, много бързо разбираме, че играта не е консистентна. Повечето диалози, с които се сблъсквате са безжизнени и изглеждат все едно са написани от шест годишен.



Особено голямо впечатление прави разговора с втората извънземна раса. Диалогът беше толкова лишен от логическа връзка, че стоях с отворена уста и не вярвах, че това е писано от BioWare. Личеше си, че е вкаран с простата идея да можем да продължим нататък в разкриването на космоса, без да сме обезпокоявани от обитателите на дадената планета. Голяма част от разочарованието се дължи на болезнено преекспонирания израз „Hello, I'm Sara/Scott Ryder. Pathfinder for the Andromeda Initiative.", който се използва във всеки разговор, като понякога се повтаря по два-три пъти. Имам чувството, че тази реплика е близо 50% от написания сценарий. Но нека не бъда черноглед, в крайна сметка това е BioWare игра и някои от диалозите са интересни и емоционално ангажиращи. За жалост това се среща рядко и са разхвърляни на големи интервали един от друг. Интересното е, че някои от тях са в страничните мисии, като един от най-ярките примери е мисията за саботаж, с която се сблъсквате още в първите часове на играта. Виждате как таблото, което един инженер поправя избухва в лицето му и отивате да помогнете. Разбирате, че той се съмнява в саботаж и почвате разследване, за да откриете кой стои зад това. Това е една от най-интересните и увличащи странични мисии в играта. За жалост не всяка една от тях може да се похвали с толкова добра сюжетна линия. Повечето са тип „загубих предмет X в местност Y, моля те намери го." или „Ако донесеш съответните материали ще можем да направим подобрения за теб.".

Споменавайки материали, няма как да не обърна внимание на кошмарната crafting система. Единственият начин да се сдобиете с добро оръжие, което да отговаря на вашите преференции, е да си го направите сами. Това обаче е много по-трудно отколкото звучи, защото, за разлика от повечето подобни игри, наличието на нужните материали не е достатъчно. Трябва да събирате изследователски точки, с които да разработите чертежите за дадено оръжие, което е изключително нелогично за оръжия от собствената ви система. След като го разработите трябва да имате нужните материали и да сте пред терминал за разработка, чак тогава ще можете да получите дългоочакваното оръжие. Но вие няма да можете да си го сложите веднага, заради типичната за по-новите шутъри loadout система. Като цяло играта се опитва да направи всичко възможно да не се чувствате като в RPG игра, за каквато се представя. Да, знам че някои от вас се интересуват повече и знаят, че главният виновник за това е Frostbite engine-а, но това за мен не е извинение. Като дадено нещо не става за предназначените цели е по-добре да го смените, отколкото да си блъскате главата, как да го направите да работи.

Сега е и перфектният момент да спомена един от най-големите проблеми на играта, а именно кошмарната лицева анимация. За игра, в която прекарвате стотици часове в гледане на лицата на персонажите по време на диалозите е непростимо да имате проблеми с тях. А Mass Effect: Andromeda се провали до такава степен, че хората започнаха масово да се подиграват с нея в интернет пространството. Месеци след излизането на играта, все още има проблеми, които не са оправени. В един от последните пачове беше преработена цяла сцена, така че да





смени кадри включващи лицевите анимации с такива показващи само механични елементи. По-големият шок е, че докато при мъжкия персонаж тези проблеми са сравнително малко, с женския представител на семейство Райдър се виждат проблеми още от първите минути на играта и с прогресирането на историята виждате все по-шокиращи и отвращаващи анимации. От това лицето и да прилича на умствено изостанал индивид до това да се движи по стълби като, че прави патешката стъпка, комичните и в същото време трагични грешки са на лице.

Въпреки проблемите с анимацията, графично играта е прелестна. Безспорно Frostbite engine-а е направен с идеята всичко направено в него да изглежда красиво. Космическите кораби са детайлни и си личат добрите сенки и осветление. Нексуса по дизайн наподобява Цитаделата от първата трилогия и си личи, че са се постарали графично да изглежда безупречно. Космическите карти са красиви и пътуването към всяка планета е придружено с красиво клипче. Планетите и тяхното изследване са като смесица между Mass Effect 1 и 3, защото си избираш планетата в дадена система и директно те пренасочва натам, като в първата игра от поредицата, а самото изследване на планетите прилича повече на тройката. Когато кацнете на дадена планета ще успеете да се насладите на голямо пространство, което за жалост е пълно с повтарящи се като стил местоположения. Въпреки красотата, която струи от планените, безкрайното придвижване из тях става досадно дори и за най-запалените фенове на поредицата. Новите извънземни раси са доста добре нарисувани, но не много привлекателни на външен вид.

Друг голям плюс на Mass Effect: Andromeda е геймплеят. Това е най-забавният и разчупен представител на поредицата. Включването на реактивната раница (jet pack) е една от най-добрите идеи, които са имали. Благодарение на нея, динамиката на играта се увеличава неимоверно. Гъвкавата система за разпределяне на талант точки, решава вечната дилема в избора на клас. Вече можете свободно да избирате, в кое от дърветата да инвестирате точките си. Това за жалост не се отнася до вашите другари, те за пореден път са ограничени само в тясно определени сфери. Което ме води и до едно от лошите решения на BioWare, а именно липсата на тактически мод. Предоставени са ви само опциите да наредите на даден другар да отиде на определена точка или да стои на дадено място, което, имайки предвид ниското ниво на изкуствен интелект в играта, е безсмислено. Комбинациите от уменията на другарите ви с вашите обаче могат да бъдат изключително смъртоносни, затова е добре да се опитате да ги опазите живи. Като цяло набора от специални умения е много богат и вкарването на няколко различни класови профила ви позволява бързо да смените на точно тези сили, които са ви нужни за съответната битка. Бойната система е много по-свободна заради новата auto-cover механика, която ви позволява да третирате всяка стена или по-висок ръб, като прикритие. Единственият минус, който бих изтъкнал са рядко срещаните гличове на персонажи





в стените правейки ги неубиваеми. Неописуемо досадно е да трябва да load-вате до предишния си checkpoint, защото дадена част от терена е гличнала и даден противник е пропаднал в нея. Говорейки за другарите ви, този път съм сравнително разочарован от набора на характери, с които да работя. Единственият персонаж, за който си личи, че са вкарали някаква умисъл, е Пийби, която показва множество различни емоции за разлика от останалата част от екипажа, които са скучни и монотонни. Липсата на силни персонажи като Тали, Гарус или Лиара е чувствително. Може би единственото друго изключение е по-късно присъединилият се персонаж. Дори и след срещата си с него оставаме с много ограничени отговори на въпроса „с кой да започна романс".Докато в първата трилогия съм стигал много бързо, ако не и мигновено до решението, тук съм се сблъсквам с проблема, че нито един от персонажа не привлича моя интерес. Липсва емоционалната връзка с тези персонажи, която да те кара да ти пука за това какво ще се случи с тях.

Което ме довежда до следващата важна точка в ревюто „Dialogue Wheel" проблемите. Макар премахването на Парагон/Ренегат системата да ми се струваше като добра идея, видях как нейното заместване с новата четри-линейна система (Емоционален, Логичен, Небрежен или Професионален) безвъзвратно прави диалога по-сух и без значителни последици. Правейки избора ви (основната причина поредицата да е толкова успешна) безсмислен, като по този начин ви лишава от способността да завършите играта по предпочитания от вас начин.

Не на последно място, искам да обърна внимание на лошия UI (User Interface). Малко игри са ми показвали толкова неинтуитивни менюта, като Mass Effect: Andromeda. Отне ми близо час докато разбера как мога да сравнявам статистики на предметите и дори тогава трябваше да стоя с едно листче под ръка, за да мога да ги запиша, защото не могат да бъдат сравнени една с друга, а само с това, което имам екипирано. Дори не искам да навлизам в подробности за сортирането на инвентара. Картата е безспорно объркваща и често напълно безсмислена. Следенето на мисии е предизвикателство само по себе си, въпреки че при концентриране върху една специфична излиза навигация в коя посока се намира, което не винаги помага оптимално, но е по-добре от това да се опитвате да навигирате чрез картата. А споменавайки я, няма как да не се оплача от липсата на каквото и да е обяснение за това, че има бързо пътуване чрез нея до определени точки, което разбрах по случайност няколко часа след началото на играта.
В заключение искам да кажа, че като фен съм изключително разочерован от това, което EA ни предложиха. В играта няма и помен от брилянтното изпълнение на оригиналната трилогия и единственото положително нещо в нея е разчупеният геймплей и красивите планети. Изобщо не помага и фактът, че месеци след излизането на играта тя продължава да има проблеми с лицевите анимации, както и с необяснимите спадания на кадри в секунда на PlayStation 4 и Xbox One. Може би с право проектът е замразен и единствените DLC-та, които ще бъдат издавани за Mass Effect: Andromeda ще са за Multiplayer. Тъжно е когато игра, чакана с години, бива създадена и издадена за 18 месечен срок, много по-малко от нужните за създаване на пълното BioWare преживяване. Благодаря на Пулсар за предоставеното копие на играта, което ми помогна да направя сравнението между това, което се вртеше в интернет пространството и реалността.

Разработчик: BioWare
Издател: Electronic Arts
Платформи: PS4, Xbox One, Microsoft Windows,

Жанр: Action role-playing

Редакция: Гергана „Revia" Димитрова

Петър „Malygos" Николов



Ето че една от най-очакваните от мен игри за годината излезна и успя да ме заплени до такава степен, че да пропускам часове от съня си (нещо което много рядко си позволявам), за да мога да прекарам повече време с нея. Такава отдаденост за последно съм изразявал към превъртането на Witcher 3, а тя спечели игра на годината. Както може би сте се досетили, според мен Horizon: Zero Dawn е кандидат за игра на 2017 година и първата PlayStation игра, след God of War, която ме е зарибявала толкова. Но и няма как да не се стигне дотук, тъй като хайпа около играта се върти от първото ѝ показване на E3 2015.

Не може да не кажем няколко добри слова за Guerrilla Games, студиото, което от години прави само и единствено Killzone поредицата. Е, всичко това се промени след като успяха да покажат, че не ги бива само в правенето на конзолни sci-fi шутъри, а знаят и как да направят едно интересно пост-апокалиптично RPG, но не тип Mad Max или The Last of Us, а нещо уникално, и много близо до предпочитания от тях стил. Не случайно играта има излъчването на нещо, направено с много любов.

Това най-много си личи във визуалния разкош, който предлага играта. Толкова красив фон не съм виждал от Witcher-а насам. Неведнъж съм спирал по средата на нищото, за да направя някой и друг бърз camera mode screenshot на красотата, която ме е обградила. Най-голямо впечатление прави дневно-нощния цикъл. В много малко игри можем да видим толкова добре направена промяна на динамичното осветление. И макар да не съм с PlayStation Pro и да не мога да се насладя на оптималната визия на играта, дори и на нормалния PlayStation можем да видим, че от Guerrilla Games са се постарали визуалното качество на играта да е от най-висок калибър.
Може би най-красивото нещо в играта са механизираните динозаври, защото нивото на детайлите е толкова високо, че докато се биете с тях виждате как чарковете им хвърчат навсякъде. Битката с тях винаги е въпрос на това колко добре сте се подготвили, преди да ги нападнете. Много често се случва да привлечете вниманието им в най-неподходящия момент, когато нямате колби, аптечката ви е почти празна и сте с малко муниции. В такъв случай шансът за победа е малък, а ако успеете да се справите не е сигурно, че няма да сте привлекли вниманието на някой друг враг, който да довърши вече започнатото. Има го и противоположния вариант, когато вече сте заложили всичките капани, стрелите и колбите ви са до максималното възможно, вие сте в „зоната" и сте готов да убиете плачката. И успявате, но това много рядко ще се случва от първия път, защото роботизираните машини за убиване са с доста сложна структура и строго определени слаби места, които не стават ясни, освен ако не сте ги сканирали с вашия „Фокус". Специалната придобивка на главната героиня Ейлой, която тя намира в началото на играта. Освен информацията за слабите места на машините, тя също може да показва маршрута, по който роботите се движат, правейки го безспорно най-важния предмет в целия ѝ арсенал.

Битките с роботи са безспорно най-интересната част от играта, но те биват възпрепятствани от битките с хора, които са много по-скучни. Това не означава, че нямат своя чар, но просто бледнеят пред комплексността, която трябва да вложите, за да се преборите с машините. Дали ще е поради част от историята или просто освобождаване на някой гарнизон от бандитска окупация, няма голямо значение, защото повечето битки с хора ще се ограничават до това да се целите със стрели в главата на противниците. Но все пак има мисии, в които ще се изисква малко повече изобретателност и хитрост за тяхното изпълнение.
Тук е моментът, в който е добре да обясня системата за създаване на предмети. Тя прилича много на системата, представена ни във Far Cry: Primal, от гледна точка на това, че пак можете да правите амуниции за оръжията, да ги подобрявате и да увеличавате капацитета на инвентара си, стига, разбира се, да имате нужните ресурси за което, а те хич не са малко на

брой. И докато основните ресурси в лицето на дърво и механични части да са в изобилие, има една малка част, която е доста трудна за набавяне. Това са кожите и костите на животните, които живеят из тези места. Дали ще са кости на диви прасета, кожи на лисици или дори просто месо от риба, всяка една от тези съставки е базирана на шанса да ви се падне след убиването на тази гадинка. Макар картата да изобилства от тях, тяхното преследване може да ви заведе до много неприятни места. Случвало ми се е точно да убия един енот и да чуя сигнала на разгневен робот зад мен. В такива моменти се чудите, дали гонитбата си е заслужавала.

Това е и един от спорните моменти на игрите с отворен свят, защото хем ти дава свободата да подходиш към него по свой собствен начин, хем в същото време те кара посотоянно да проверяваш дали всичко е наред. Що се отнася до мащабите му, той е доста голям, но не толкова, че да имате чувството, че е ненужно просторен (като в Elder Scrolls: Skyrim), но не и толкова малък, че да жадувате за още. Един от минусите, които може да чуете от западните медии е, че катеренето и freerun-а като цяло е много по-елементарен и ограничен от този в други подобни заглавия. Това обаче не може да се сметне като минус, а по-скоро като различен подход. На мен лично не ми се занимава троша време и нерви мислейки за кое от трите ръбчета трябва да се хвана, за да продължа нататък. Не това е целта на играта. Ако искам да катеря планини ще си пусна Tomb Rider или Uncharted. В тази игра съм влезнал с идеята да убивам роботи и да се наслаждавам на гледката.

Историята на играта се върти около младата Ейлой, която е сирак и бива отлъчена от племето си заради това. Тя е отгледана от изгнаника Рост, който тя възприема като свой баща. Отхвърлените от племето нямат право да контактуват с никой от него и това се отразява като емоционален белег в развитието на главната героиня. Ейлой решава, че ще се оттърве от това клеймо, като се докаже в надпреварата измежду младите, наречена „The Proving“. И това е като цяло началото на по-дълбоката история, в която играта ви завлича.



Като единствен минус на Horizon: Zero Dawn може да бъде изтъкната липсата на висококачествени лицеви анимации. Когато прекарваш над 20 часа пред някое RPG очакваш диалозите да показват емоцията на героя. Имайки предвид, че това е първото подобно заглавие на Guerrilla Games, можем да го приемем като малък проблем, който със сигурност няма





да повторят в бъдеще. Разбира се, нещата не са толкова зле, колкото в Mass Effect: Andromeda, където някои от израженията могат да се сметнат за гротестки, докато други ви карат искрено да се смеете на абсурдността им. В Horizon може да са безлични, но поне не са кошмарни.

Последното нещо, на което искам да обърна внимание преди крайната си оценка, е озвучението. Това е може би най-малко коментираният аспект на играта, но определено е една от най-силните ѝ страни. Диалозите в играта са на ниво и мога да кажа, че актьорите озвучаващи персонажите са вложили нужната доза чувство, макар липсата на добра лицева анимация да разваля цялостната картина. Ефектите използвани в битка също са на ниво. Не мога да кажа, че съм чул някой звук, който бих възприел по грешен начин. Особено експлозиите са много шумни и ефектни, и успяват да те пренесат в битката. Но безспорно най-добрият аспект на озвучението е soundtrack-ът. Не мога да си представя играта без него. Той перфектно допълва атмосферата и успява да ви потопи в играта до такава степен, че да не се усетите кога сте прекарали няколко часа.

В заключение смятам че Horizon: Zero Dawn ще е един от безспорните фаворити за игра на годината. Тя предоставя всичко, което беше обещано от Guerrilla Games и е най-продаваното ново заглавие до момента. Искрено съм благодарен на Пулсар за това, че ми предоставиха възможността да се докосна до този шедьовър. Ако и вие сте се надъхали толкова, колкото и аз, ви предлагам веднага се сдобиете с копие на играта, а ако нямате PlayStation 4, ви предлагам бързо да си го набавите, защото това е едно от заглавията, които задължително трябва да изиграете тази година.





Дебют: 28.02.2017 г.
Производител: Guerrilla Games
Платформи: PS4
Жанр: Action role-playing
Редакция: Zax

Петър „Malygos“ Николов



PULSAR GAMES
СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА
КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ
www.pulsar.bg

СОФИЯ The Mall (партер), Paradise Center (етаж 2), Bulgaria Mall (етаж 3), Mall of Sofia (етаж 2), Serdika Center Sofia (етаж 1), бул. "Цар Борис III" 21, Sofia Ring Mall (етаж 2)
ПЛОВДИВ Mall Plovdiv (етаж 2) • **ВАРНА** Grand Mall (етаж 2) • **БУРГАС** Burgas Plaza (партер)



Nioh е богата на механики екшън-ролева игра, създадена от Team Ninja, издадена от Koei Tecmo в Япония и Sony Interactive Entertainment. Най-ранното разкриване на проекта е било през 2004 от оригиналните създатели "Koei" под името "Oni", като играта е била обявена за издаване през 2006. Заедно с нея щял да излезе и филм със същото име, но през 2005 продукцията на филма е била спряна поради необявени причини, и така Они станал самостоятелен проект. За пръв път трейлър от играта е бил показан на Electronic Entertainment Expo през 2005 и е била обявена като ексклузивна за PlayStation 3 под името "Ni-oh". Но следващата година "Ni-oh" така и не била издадена и нямало никаква друга информация чак до 2009 година, когато Koei Tecmo обявили, че проектът все още се разработва. Следващият по важност анонс е чак през 2015, с вече новото заглавие "Nioh" и обявена като ексклузивна за PlayStation 4. В края на същата година е обявен и международен релийз на играта, едновременно с релийзът ѝ в Япония. Тъй като Sony и Team Ninja доста късно се споразумяха относно наличието на международен релийз, се наложи за известно време основен приоритет да бъде преводът на играта. Преди релийза Yosuke Katayama създава и манга по играта – "Nioh: The Golden Samurai" (Niō: Kin'iro no Samurai).

За да направят играта колкото се може по-добра, Team Ninja пуснаха няколко последователни демота от играта. Повечето отзиви от първото демо били позитивни, но имало и много оплаквания за трудността на играта, контрол схемата и факта, че за много от механиките в играта нямало туториъл. След като подобрили играта, Team Ninja пуснали второ демо, с нови нива, екипировка и коренно различен геймплей, базиран на отзивите от първото демо. След него те отново я променили спрямо отзивите на играчите, но се наложило да отложат релийза за идната 2017-та година, като преди финалния релийз пуснали още едно демо с финални промени. С всяко демо бе пуснато и безплатно DLC към него. Подредени по дата на пускане те са: „Mark of the Conqueror", „Mark of the Warrior" и „Last Chance Trial". Най-накрая играта бе пусната на 7-ми Февруари в Северна Америка, 8-ми в Европа и 9-ти в Япония.

Въпреки дългото въведение се чуствам длъжен да кажа, че макар и в играта да има подобни на Dark Souls неща като XP механики (Амрита), основен ресурс по време на битка – Стамина (Ки), чекпоинт система (светилища) и начин за разкриване на историята, Nioh е не само изключително различна от DS, но и по-добра от нея. Това е така, защото играта не е вдъхновена само от Souls игрите, но също и от Bloodborne, Ninja Gaiden, Onimusha и Diablo. Запазва се вече печелившата стратегия, използвана в Dark Souls, Nioh да бъде трудна, но справедлива към играча, което компенсира за трудността. Историята на играта, освен че се разказва чрез описанието на предметите, също така се разказва и когато взимате предмети от кутии или мъртви тела, а понякога и като убиете по-специален опонент. Освен интерактивния разказ има и „Амрита Спомени" в менюто на играта, където може да прочете детайли за развитието на действията и за всеки герой, опонент и приятел, който срещнете. Екипировките обаче са повече вдъхновени от Diablo, като идеята е играчът да разчита на уменията си повече, отколкото на екипировката си. Има и Item Sets – група предмети, които ако носите заедно ще получавате бонус статистики. Съответно колкото повече екипировка от set-а носите, толкова повече статистики получавате. Веднъж като намерите хубави оръжия и брони винаги можете да отидете при ковача, и с напредването на играта да вдигате левела на тези предмети, ако наистина ви устройват. Също така при въпросния ковач можете и да създавате предмети, като намирате рецепти за по-специалните. Освен нива на оръжията има и опит с тях. Например колкото по-дълго използваш едно оръжие, се запознаваш с него и започваш да го използваш по-добре. Това важи индивидуално за









всяко едно оръжие. Ако смените една катана с абсолютно същата, ще трябва да започнете отначало, но нещата са направени достатъчно добре, за да не ви ограничава в ползването само на ъпгрейдваното оръжие. Разбира се, както може би се досещате, в игра, която е базирана на този период от Японската история, няма щитове. Въпреки това може да се блокира с оръжието, което имате, а те биват най-разнообразни – копия, чукове, лъкове, пушки и естествено – катани! Дори има и двойка катани, които се броят за едно оръжие за двете ръце и не може да се използва само едната от тях, като по този начин не може да сте с две оръжия с различно ниво.

Пускате играта и започва филмче, което горе-долу ви запознава с предстоящото приключение, макар и да ви навежда на мисълта, че ще сменяте героите по време на играта. Ако сте достатъчно информирани (аз не бях!), ще се досетите, че играта е базирана на Сенгоку периода в Япония и западния самурай William Adams. Въпреки че са добавени много мистични елементи като духчета, които ви помагат, демони, да ви пречат и цялата история с Амрита, магическия камък. Определено ще ви допадне играта, ако харесвате Японската история. В играта кралица Elizabeth I отчаяно назначава пирати, които да събират Амрита, за да може да победи Испания и да "завладее" света. Разбира се William е един от тях, а след края на битката тя не желае методите ѝ да бъдат разкрити и затова затваря всички наети пирати в тъмници.

Първото "ниво" е кратък туториъл и завръзката на историята. William е затворен в Tower of London и с помощта на неговия дух пазител Saoirse, той успява да се измъкне оттам, за да оцелее. По време на опита за бягство William се среща с Edward Kelley, който под командването на John Dee (главен съветник на Кралицата) продължава да събира Амрита. Една от възложените му задачи е да открадне духа пазител на William, тъй като неговото умение е да открива Амрита. След успеха си Edward отплава за Япония, където все още никой от Запада не е ходил с цел събиране на вълшебния камък. Разбира се William го последва, за да върне духчето си и така започва официално играта. Преди да продължим нататък трябва да отбележа, че дотук играта ни учи единствено на основните движения, избягване, силен и слаб удар, блокиране, чекпоинт система, активиране на духчето пазител, и... това е. Останалите неща се учат по-нататък, когато играта напредне. След първата мисия в Япония получавате туториъл мисия в "Доджото", която ви научава на използването на трите бойни стойки, а по-късно и на различните умения, и нинджутсу-та, които може да използвате. Колкото повече прогресирате, толкова повече туториали ще се отключват, затова след всяка мисия, свързана с историята, проверявайте въпросното Доджо. Като заговорихме за умения и нинджутсу – уменията са разновидни, като всеки вид оръжие си има собствени такива. Триъгълник, докато блокирате, за лек Ки бърст, който прави демидж и точи Ки на опонентите, или в края на комбо за Ритник, или пък за атака с бърза стъпка назад. И още много най-различни комбинации, които най-добре ще разберете, докато играете играта сами! Нинджутсутата, от друга страна, както всяка механика, свързана с магия в игрите, не успя да ме грабне. Не че съм им дал и много голям шанс де, но те са просто бълване на огън, светкавица, вода и т.н. Или обгръщане на оръжието с някоя природна сила. Дори и духовете, като Saoirse, не са тук само за историята, ами участват активно в битка, когато ги активираш. След отплаването към Япония може да изберете измежду един от 3 духа, но минавайки през историята на играта и изпълнявайки странични мисии, отключвате повече от тях. Дори

докато не сте ги активирали всяко духче си има пасивни умения, с които ви помага по-време на приключението, като увеличаването на "Spirit" статистиката подобрява и пасивните умения на духа пазител.

Най-накрая може да започнем да говорим за геймплея и батъл механиките. Туториълите според мен не са силната страна на играта, тъй като са много разпокъсани и още след първото "ниво" ви се представят нови механики. Три различни бойни стойки: Ниска, Средна и Висока. Ниската стойка предоставя бързи атаки, дълго комбо, но нисък демидж. Високата станция има по-ниска скорост на атакуване, не позволява дълго комбо, но пък набива доста повече демидж и по-бързо намалява Ки-то на вас и противника ви, а без Ки не може да се биете. Макар и да звучи типично, уникалното е, че всяка стойка има различен стил на атаки, който е различен и за всеки вид оръжие. Освен трите стойки получавате и Ки бърст, което изчиства специални зони, направени от Они (демон) и зарежда част от Ки-то, което сте използвали за атака. За разлика от Dark Souls, тук контролът на главния ресурс е много по-важен. Освен фактът, че малки грешки ви костват част от времето за игра, то когато изчерпате напълно вашето Ки и някой ви удари, героят пада на земята, изправя се и нямате контрол за 2-3 секунди, докато не възтановите Ки-то си. И ако отново ви ударят падате на земята и могат да ви направят специална атака която нанася повече демидж дори и от силна атака. А често дори и само един удар източва голяма част от кръвта ви, а понякога и е достатъчен, за да ви убие. Ауч! Геймплейът е страхотно измислен! Разхождаш се, трепеш лошите, взимаш предмети и Амрита, стигаш Бос битката, трепеш и него, и си тръгваш. Да, да, звучи скучно и еднообразно, ама не. Измежду нещата, които казах, освен че противниците не са еднообразни и нивото не ви жали, дизайнът на нивата винаги е заинтригуващ, и на места имате задължителни битки с паднали играчи. Налага ви се да използвате машини, които временно почистват въздуха от отрова, която взима 3-5% от кръвта ви на секунда или търсите зад всеки ъгъл скрити кутии, или да търсите едни малки духчета, така наречените "Кодама". Всяко ниво си има скрити демони, които са толкова силни за левела ви, че след като ги победите веднъж не се съживяват при следващата ви почивка при някое светилище. Както по-рано споменах, опонентите ви имат собствен Ки бар, който може да следите заедно с кръвта им. Когато той е изчерпан (заради атаки, дали ваши или на противника) човекоподобните противници се държат както вашият герой би направил – падат на земята след удар и седят зашеметени, когато се изправят. А ако главните мисии започнат да ви омръзват, винаги можете да играете Twilight Missions, които се сменят на няколко часа. Практически това са обикновените мисии, но с по-добри възможности за предмети и с различни по сила, и разположение противници.

Мултиплейърът на Nioh е много подобен на този на Dark Souls, с малката разлика, че не може някой играч да дойде и да ви изнесе, но може да се биете срещу неговия аватар, управляван от AI-то. По време на Twilight мисия AI противници се появяват автоматично. Също така може да призовете приятел, с който да играете заедно в реално време. Хубавото е, че призованите противникови герои пускат от екипировката на героя, което го прави хубав фарм на премети, особено след като можете да видите какво носи играчът, преди да го призовете. PvP към момента на писане на статията няма, но се очаква да бъде пуснато на 2ри Май и ще бъде PvP Arena, подобна на тази в Dark Souls III.

А левел дизайнът е толкова интерконетивен (свързва нова секция от нивото със стара), че си умирам от кеф, когато умра 10 пъти на една секция от нивото и накрая отворя една вратичка, за да получа пряк път до светилището и да не ми се налага да минавам повече оттам. Или пък да тръгна по отклоняващ се път, само и само да намеря пряк път до началото на





нивото, или директно да заобиколя зад голям противник, който в гръб е по-лесен отколкото в лице. Контролът на героя прави целия геймплей още толкова по-имърсив. Толкова е приятно да може да направите 1-2-3-4 атаки, да възтановите своето Ки, да отскочите встрани и отново да нанесете няколко атаки. Движенията са невероятно плавни и точни, и нито веднъж не усетих някоя команда да не се изпълни веднага, или някое движение да не позволи на следващата команда да се изпълни, освен когато нямате Ки или сте зашеметен, разбира се.

Графиките не са нещо ново и впечтлавящо, но са достатъчно детайлни и грабват окото. Това, че през над 90% от времето не виждаш пейзажа и не можеш да се наслаждаваш, както в Dark Souls III или Horizon Zero Dawn, не е особен проблем, защото през това време си потопен в прекрасния геймплей. По време на Twilight Mission, получавате този червен отенък на нивото и определено можете да усетите желанието на нивото да ви убие. Ефектите на разни умения, атаки и нинджутсу са не по-малко приятни, макар и да има изключения, където направо прекаляват. Например "лазерната" атака на боса Umi-bozu е почти като Камехамеха от Dragon Ball Z. Едно от най-впечатляващите неща за PS4 ексклузивна игра е, че играта върви твърдо на 60 fps. Дори и при по-натоварени моменти не съм забелязвал да падат под 50.

Музиката от играта е ненатрапчива, а дори напротив – приятна за ухото, особено парчето от главното меню. Обожавам я тази флейта. Всичко това, съчетано с графиките, на място подбрани ефекти и обстановката, успяват да докарат изключителна "Самурайска" атмосфера. Направо получавам прилив на енергия, когато остана на малко живот и се чуствам все едно съм Наруто, а Саске е креснал за помощ. Влизам в зоната, избягвам всички удари и едновременно с това нанасям такива по противниците. А при среща с бос саундтракът ви помага да разберете какво предстои и че всъщност опонентът не е толкова безобиден, колкото изглежда.
Мисля че с ръка на сърцето мога да кажа, че играта ще се хареса на всеки Dark Souls фен, но определено не само на тях, тъй като начинът по който играта предоставя нивата е по-скоро от типа на Аниме екшън игрите, като Naruto Shippuuden Ultimate Ninja Storm 4 и е по-приятелски настроена спрямо играча. Нивата имат предостатъчно светилища и доста добри механики, с които да се пазите и въпреки че умирате лесно, да не се чувствате безсилни и да не ви смачкват чак толкова. Успокояващата класическа японска музичка също може да ви помогне в депресивни ситуации като "от 3 часа съм тук, ех този Umi-bozu, за 30ти път ме убива вече".

Средната продължителност на играта е около 70 часа, но спокойно може да достигне и двойно повече, в зависимост от това колко странични мисии искате да извършите и каква част от света искате да разгледате. С играта може да се сдобиете от магазините на нашите партньори Пулсар. И с това ви пожелавам приятно приключение с малко нерви, но определено и голямо възнаграждение със страхотни контроли, и интересни геймплей механики!

Дебют: 07.02.2017 г.
Производител: Team Ninja
Платформи: PS4
Жанр: екшън-RPG

Редакция: Zax

Мартин „Salty" Рашев



12+
www.pegi.info

PS4 XBOX ONE

KONAMI

PULSAR GAMES
СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА
КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ
www.pulsar.bg

СОФИЯ The Mall (партер), Paradise Center (етаж 2), Bulgaria Mall (етаж 3), Mall of Sofia (етаж 2), Serdika Center Sofia (етаж 1), бул. "Цар Борис III" 21, Sofia Ring Mall (етаж 2)
ПЛОВДИВ Mall Plovdiv (етаж 2) • **ВАРНА** Grand Mall (етаж 2) • **БУРГАС** Burgas Plaza (партер)



Минаха доста години, откакто за последен път съм се чувствал толкова удовлетворен от Resident Evil игра. Като голям фен на двойката и тройката не можех да преглътна ужаса, който ни причиниха с шестата част, след като Revalation-ите ми бяха върнали надеждата, че поредицата може и да се върне към корените си. Но 7-ия номер определено е стъпка в правилната посока. Когато започнах играта бях доста скептичен в очакванията си, но много бързо ми стана ясно, че не е имало за какво. Resident Evil 7 успява да комбинира някои от добрите черти на класическите игри (пъзелите, управлението на инвентара и чувството на напрежение) с новопопълненията (играене от първо лице, използване на нормален човек за протагонист и VR поддръжка) и така да създаде едно незабравимо приключение.

Ако мнението ви за играта е базирано на клиповете, които бяха пуснати в интернет пространството преди излизането ѝ, то ви очаква много приятна изненада. Играта не е „hillbilly murder simulator“, както изглеждаше първоначално, а е една истинска Resident Evil история. Тя се оказа, че не е базирана толкова на „Texas Chainsaw Massacre“, колкото на „Evil Dead“ филмите и въпреки че от Capcom са почерпили голяма доза вдъхновение от Запада, играта не прилича на Outlast или Amnesia, както много от феновете се опасяваха. Колкото и странно да звучи, Resident Evil 7 прилича повече на 2 и 3, отколкото на която и да е друга част. Подобно на тройката тук също имате противник, който не можете да убиете, както и множество пъзели, които не са толкова сложни, колкото ни се иска, но поне са стъпка в правилната посока.
В играта се разказва за това как Итън получава съобщение от Миа, изчезналата му преди 3 години съпруга, в което тя го моли да я намери на посочения на листа адрес. Той отива да я търси и така се натъква на семейство Бейкър. Там започва приключението му, в което той се опитва да се спаси от ужаса, в който е поставен. Историята не звучи толкова интересна на пръв поглед, но с прогресирането на играта ви въвлича все повече и повече, и в крайна сметка разбирате защо излиза под името Resident Evil, а не като ново, оригинално заглавие.

Играта постига едно нещо брилянтно и това е да те държи в постоянно напрежение. Малкото моменти, в които се чувстваш в безопасност, само допринасят за по-доброто преживяване. Непрестанната игра на котка и мишка с членовете на семейство Бейкър е това, което прави играта толкова ангажираща и атмосферата толкова напрегната. Не помня откога не ме е било толкова страх да отворя вратата на дадена стая. Очакването зад нея да изскочи някой противник и да те убие, те държи на нокти, и се научаваш как да проверяваш през малкия процеп на врата, преди да я отвориш. Това е и една от най-приятните придобивки в Resident Evil 7, защото напълно допълва картината, която Capcom се опитват да ни покажат. Ако сте от малкото късметлии, които притежават VR, мога с ръка на сърцето да ви препоръчам тази игра. Чувството да се разхождате из коридорите, без да виждате нищо освен играта, е безценно.



Изборът Resident Evil поредицата да мине от трето към първо лице е напълно оправдан. Тази перспектива позволява на играча да представи себе си като персонажа, който играе и да го ангажира в много по-голяма степен от това да гледа гърба на дадения герой през 80% от времето. Ограниченията, които вли-

зат в сила, когато гледате през очите на персонажа и постоянният страх от въпроса „Какво ли има зад мен?“, правят играта толкова напрягаща, и са основната причината, заради която Capcom заслужават похвала.

Друго добро нещо в Resident Evil 7 са оръжията, чийто дизайн поднася хем едно леко кимване към предшествениците си, хем показва уникалността си. Както в предишните части от поредицата, така и тук, наборът от тях не е много голям, но е достатъчно разнообразен, за да не се чувствате в безизходица. И макар да имате това разнообразие, то муниците са доста ограничени. До такава степен, че трябва да преценявате дали след изхабяване на няколко патрона на вятъра не е по-добре да рестартирате от предишния Save, отколкото да продължите напред, с риска да не ви достигнат в някой по-нататъшен момент. Еволюцията през която преминавате от това да трябва да се защитавате с едно нищо и никакво си ножче, до момента, в който взимате гранатомета в ръцете си, е дълга и изпълнена с премеждия, но много задоволителна. Играта е направена така, че дори когато сте презапасен с патрони и оръжия, да не се чувствате безсмъртен, за което правя евала на Capcom.

Няма обаче как да не спомена и няколкото минуса на играта. Според мен пъзелите не бяха достатъчно сложни и ангажиращи. До такава степен, че някои от тях бяха направо досадни. Ще дам за пример премеждията със сенките, в които трябва да завъртите даден предмет така, че сянката му да пасне на показания в картината. Този тип загадки бяха по-скоро мъчение, отколкото забава, защото управлението на предмета беше безумно трудно и мудно. А това, че трябваше да го поставите в абсолютно същата позиция като в картината, беше най-досадното, защото докато се опитваш да преместиш предмета, така че да отговаря на позицията на оригинала, се случваше да се размести и да трябва пак да го намествате. Може би единственият задоволително труднен пъзел, който видях, беше към средата на играта, когато синът от семейство Бейкър ви заключва в една стая. Няма да споменавам друго за него, освен, че след като го завършите ще се чувствате изключително доволни от себе си.

Другото нещо, което може да се сметне за минус, са Boss битките. Макар на мен да ми харесаха, защото ми напомняха на старите игри от поредицата, виждам как дадени хора биха ги сметнали за досадни. Това е, защото те излизаха от напрегнатата атмосфера, която Resident Evil 7 предлага и ви въвличаха в дуел с най-силните персонажи в играта. В битката често се получава объркване и въпросът „Какво трябва да правя?“ изплува автоматично в съзнанието ви. И докато в някои от случаите можете да си отговорите и сам, в други осъзнавате какво трябва да







правите чак след като умрете няколко пъти и играта реши да ви подскаже.

Най-голямото ми разочерование идва от цената на играта. Много добре разбирам защо Capcom са поставили толкова висока цена, но за мен тези 9-10 часа, които съм прекарал пред екрана не могат да оправдаят цената от 60€. Признавам си, че искрено съм се забавлявал през изиграното време, но парите ми се струват прекалено много за този продукт. Аз следвам философията, че една игра (била тя и ААА заглавие) трябва да е максимално 10 лева за час геймплей и в този ред на мисли, бих си позволил да взема Resident Evil 7 за 50€. Играта е успяла да продаде приблизително същия брой копия, колкото и предишните две части, където геймплеят беше на разочароващо ниво. Тук геймплеят е на висота, но цената дърпа надолу.

За финал мога да кажа, че Resident Evil 7 е играта, която върна надеждите ми за франчайза и ме забавлява неимоверно много през кратките ни часове заедно. Ако и вие сте дългогодишен фен на поредицата ви препоръчвам да загърбите съмненията, които имате към нея и да ѝ дадете шанс, защото това е едно истинско завръщане към доброто старо време. А за тези от вас, които тепърва ще се докоснат до поредицата, мога само да кажа внимавайте, може да се пристрастите.

С копие от играта (за PS4 или PC) можете да се сдобиете в магазините на Пулсар.





Дебют: 24.01.2017 г.
Производител: Capcom
Платформи: PS4, Xbox One, Microsoft Windows
Жанр: Survival horror

Редакция: Zax
Петър „Malygos“ Николов



ИНТЕРВЮ С РАДОСЛАВ ПЕТРОВ





Опиши ни себе си с няколко думи.

Драматичен, луд, весел, нестандартен.

От колко време се занимаваш с косплей?

три години – от 2015

Често ли посещаваш събития?

Винаги, когато имам възможност и време.

Защо започна да се занимаваш с косплей?

Заради възможноста да пресъздавам готини костюми, герои и да радвам публиката.

Как си изработваш костюмите?

Опитвам се да съчетавам различни техники. Повечето време преминава в проучвания за материи и дизайн.

Какво можем да очакваме от теб в бъдеще? Искаш ли да споделиш интересни проекти, които подготвяш?

Очаквайте неочакваното =D

Кои са любимите ти книги, филми, аниме, манга, игри?

Главно фентъзи , като Хари Потър, Властелинът на Пръстените, Игра на тронове и др.

Влизал ли си в ролята на женски образи? Ако да, какво е чувството?

Още не съм, но за Анивенчър 2017 имам нещо подготвено =D

Как си избираш кой герой да бъде превърнат в проект?

Трябва да ми хареса , както поведението, така и костюма, но главно костюма.

Имаш ли хора около себе си/ приятели , които също си занимават с това?

Да, доста, но най-хубавото е, че се запознах с още луди, като мен, които имат същата страст =D

Какво би пожелал на нашите читатели?

Никога да не се отказват от мечтите си, да рискуват и ако правят нещо с желание, няма начин да се провалят =D

Интервюто е взето от Петя Александрова на Aniplay 2017

Снимките са предоставени от Радослав Петров..

Редакция: Петя Александрова.





ИНТЕРВЮ С ДИЛЯНА



Представи ми себе си на кратко.

Здравейте. Името ми е Диляна и съм на 18 години от София.

От колко време се занимаваш с косплей?

Занимавам се с косплей от може би три години, като последната година и половина се опитвам да бъда по-активна. Като цяло се смятам за тотален новак в сферата, но всеки започва от някъде, нали така?

Често ли посещаваш събития?

Очаквам всяко събитие с нетърпение, тъй като ме измъкват от понякога монотонното ежедневие. Тези събития са местата, на които знаеш, че си заобиколен от хора спделящи същите или подобни интереси като твоите, чувстваш се на мястото си, именно за това не смея да пропусна поредното такова изживяване.

Защо започна да се занимава с косплей?

При мен всичко започна с Наруто! Това може би завинаги ще си остане любимото ми аниме. Други такива са Death Note, Kaichou Wa Maid Sama, SnK. Нямам толкова много опит с мангата, но много харесах Nana и Mirai Nikki. От комиксите фаворити определено са ми от поредиците на The New 52 на DC Universe и The Killing joke.

Как си изработваш костюмите?

Все още се уча да шия. Понякога майка ми ми помага като ми показва някой неща на шевната машина пък в редките случаи в които не се полу-

чи и на третия път опираме до помощ от професионалист. Детайлите и крафтовете правя сама, С всеки косплей се уча на нови трикове и използвам нови материали. Може би най-интересното е докато се учиш, така че смея да твърдя, че се забавлявам дори повече, когато се уча на нещо, което до сега не съм можела.

Какво можем да очакваме от теб в бъдеще? Искаш ли да споделиш интересни проекти, които подготвяш?

Тази година завършвам и другата ще уча в чужбина, където се надявам да имам време да ходя по евенти и да правя нови костюми. Хубавото е, че лятото ще се прибирам точно за българските събития и ще мога да взема участие и в тях. Имам нещо на ум за следващото събитие, но ще гледам да ви изненадам тогава.

Добре ли се приема да си момиче в косплей света?

Мисля, че в косплей света, специално в България, се приема всичко. Хората в това общество са много дружелюбни и приветливи. Не ги интересува какъв си, как изглеждаш, а ги интересува това как се държиш с тях, което според мен е супер.

Имаш ли хора около себе си/ приятели , които също си занимават с това?

Покрай косплея и събитията се запознах с адски много хора, с някои от които се сближих наистина много. В косплей обществото даже се запознах с приятеля си от две години и най-добрия ми приятел.

Какво би пожелала на нашите читатели?

Пожелавам ви да продължавате да се радвате на тези събития и да се запознавате с още повече готини хора на тях.

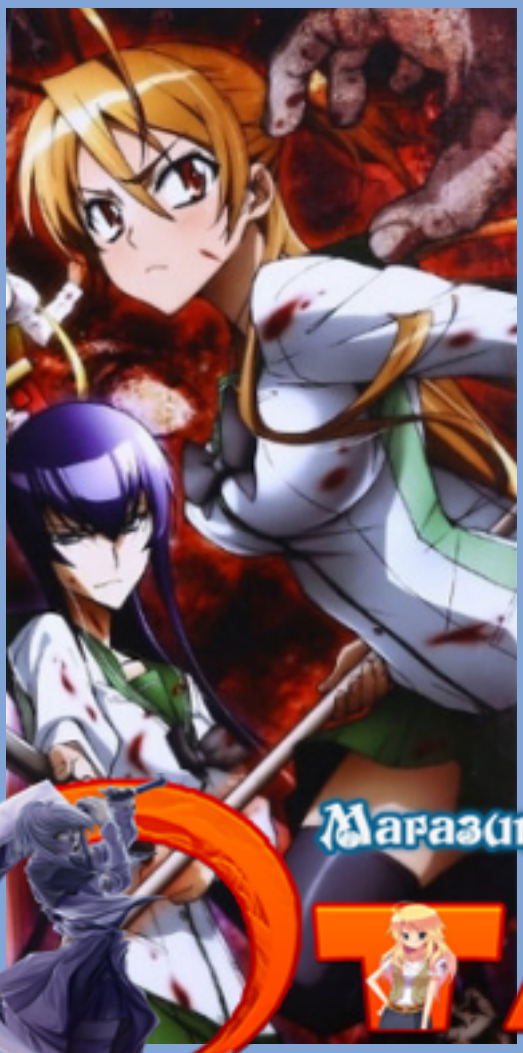
Интервюто е взето от Петя Александрова на Aniplay 2017

Снимките са предоставени от Диляна.

Редакция: Петя Александрова.







- ФИГУРКИ
- ПЛАКАТИ
- МАНГА
- КЛЮЧОДЪРЖАТЕЛИ
- ПОРТФЕЙЛИ
- РАНИЦИ И ЧАНТИ
- СТИКЕРИ
- ТЕКСТИЛНИ ПАНА
- КОСПЛЕЙ



Магазин за аниме и манга фенове

ОТАКУ ТЕНСИ





HTTP://ANIME-MAG.COM

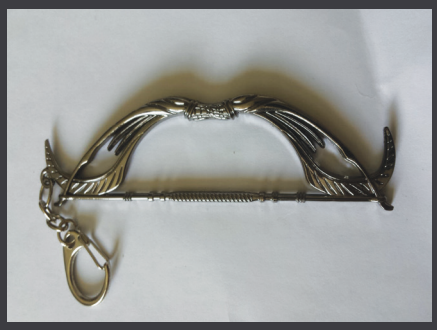
BULGARIANIME.COM

КАЧЕСТВО НА НИСКИ ЦЕНИ
* РАЗНООБРАЗИЕ ОТ СТОКИ*
10% ОТ ВСЯКА ПОКУПКА ОТИВА ЗА ФИНАНСИРАНЕТО НА ПЕЧАТЕН БРОЙ НА ANIME INN

НОВИ ПРОДУКТИ!!!







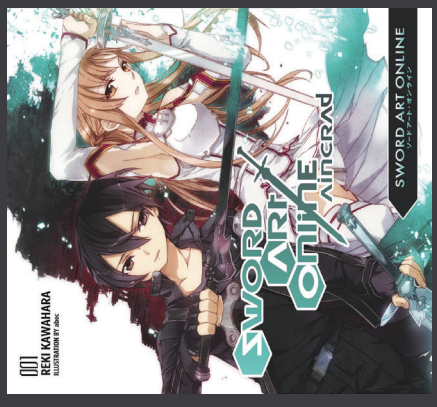












ИНТЕРВЮ С МЕЛАНИ ЦВЯТКОВА

Можеш ли първо да ни се представиш?

Аз съм Мелани Цвяткова, от Варна , на 17 години. Занимавам се с косплей от Коледа 2014.

Всяко събитие ли посещаваш? Вече става ли ти навик?

Миналата година мисля, че посетих всяко събитие и за всеки ивент имах подготвен косплей. Но тази година ще мога да подготвям по-малко. Например на ON Fest няма да мога да отида, но за сметка на това представих на Аниплей доста голям костюм.

Можеш ли дами разкажеш за костюмите ти от днес (Anipley 2017)?

От днес, първия беше Sylvanas Windrunner от играта World of Warcraft, която е елфка с огромен лък, цялата в броня и много хубав грим, предполагам. И като цяло тя е една от лошите, така да се каже. Отне ми доста време да го направя и се радвам , че успях да го завърша за събитието и да го докарам до София в горе-долу прилично състояние. Въпреки, че наистина имаше малко препятствия, които трябваше да оправя с тиксо. Но това се случва на всеки косплейър.

Да, предполагам. А всъщност колко време ти отне?

Започнах да го крафтя около Коледната ваканция. Да кажем около 3 месеца средно.

Какви материали и техники използваш? Учиш ли се от световно известни косплейъри или всичко се дължи на твоята интуиция?

Прекарвам доста голяма част от времето си да следя косплей страниците на известни косплейъри като Kamui, Jessica Nigri,които споделят с феновете си техните техники. Уча се от тях и главно от Youtube видеа. Материалите които използвам са Worbla, Eva, бои и фибран.

Сама ли изготвяш костюмите или има някой, който ти помага? Има ли по-специфични умения, които се изискват от твоя страна?



От 2014 насам се научих на много неща, като шиене. Преди не можех да шия, а сега си правя кройките с лекота. Самото дялкане и оформяне на фибран също се научих. Единствената помощ, която получавам е нещо свързано с механика, ако трябва да задвижа нещо ми помага баща ми. Иначе всичко друго си го правя сама. И не съм искала помощ от никого. Като цяло си събирам и парите сама и не искам родителите ми да ми помагат.

Можеш ли да ми разкажеш и за втория ти костюм от днес?

Един приятел каза, че ще косплейват от Mystic Messenger, но си няма главната героиня, тъй като мястото е много желано.

Какви са ти хобитата? От къде си черпиш вдъхновението за костюмите?

Аниме не съм гледала доста отдавна ,но бях





огромен фен. Просто ми омръзна, защото гледах прекалено много неща и започнаха да се повтарят. Иначе имам три, които са ми на сърце. Колкото до игрите, имам доста гаден компютър, който не позволява да играя. Но например братовчедка ми играе World of Warcraft и така се запознах с героинята Sylvanas Windrunner . Иначе аз играя League of Legends и Sims. Иначе знам за доста герои от социалните медии, даже и без да играя игрите.

Ще ни споделиш ли тези три анимета, които са ти на сърце?

Първото е Durarara, второто е Neon Genesis Evangelion, а третото е Noragami. От Evangelion ще косплейвам на Анивенчър, Noragami вече съм косплейвала а Durarara ми е прекалено свято, за да си позволя да разруша един от героите така.

Участвала ли си на събития в чужбина и имаш ли такова желание?

Желание имам, но все още не съм пълнолетна. Може би в бъдеще, надявам се, като задобрея още малко. Иначе искам да отида на Comic Con в Румъния, но в момента не ми е възможно.

Родителите ти как приемат твоето хоби?

В началото бяха много скептично настроени. След това мама ми помагаше много , защото виждаше, че се забавлявам. Сега вече им омръзна от парчетата материали из къщата. Но пък ме подкрепят доста и ми помагат да опаковам костюмите.

Искаш ли да ни споделиш някой бъдещ проект?

За Анифест с доста близки приятели от Варна ще правим Powerpuff girls, заедно с Mojo Jojo и Him , който е ракът. Аз ще бъда Blossom с оранжевата коса. Предполагам, че ще бъдем сладки. Не съм мислила за сценка още. За Анивенчър 2017 ще бъдем в костюми от Латекс. До сега не съм виждала косплей на Evangelion, така че смятам, че ще бъде интересно.

Къде да те намерят нашите читатели в социалните мрежи?

Имам само личен профил - Melani Tsvqtkova.

Благодаря ти за интервюто.

И аз ви благодаря.

Интервюто е взето от Петя Александрова на Aniplay 2017

Снимките са предоставени от Мелани Цвяткова.

Редакция: Петя Александрова.

